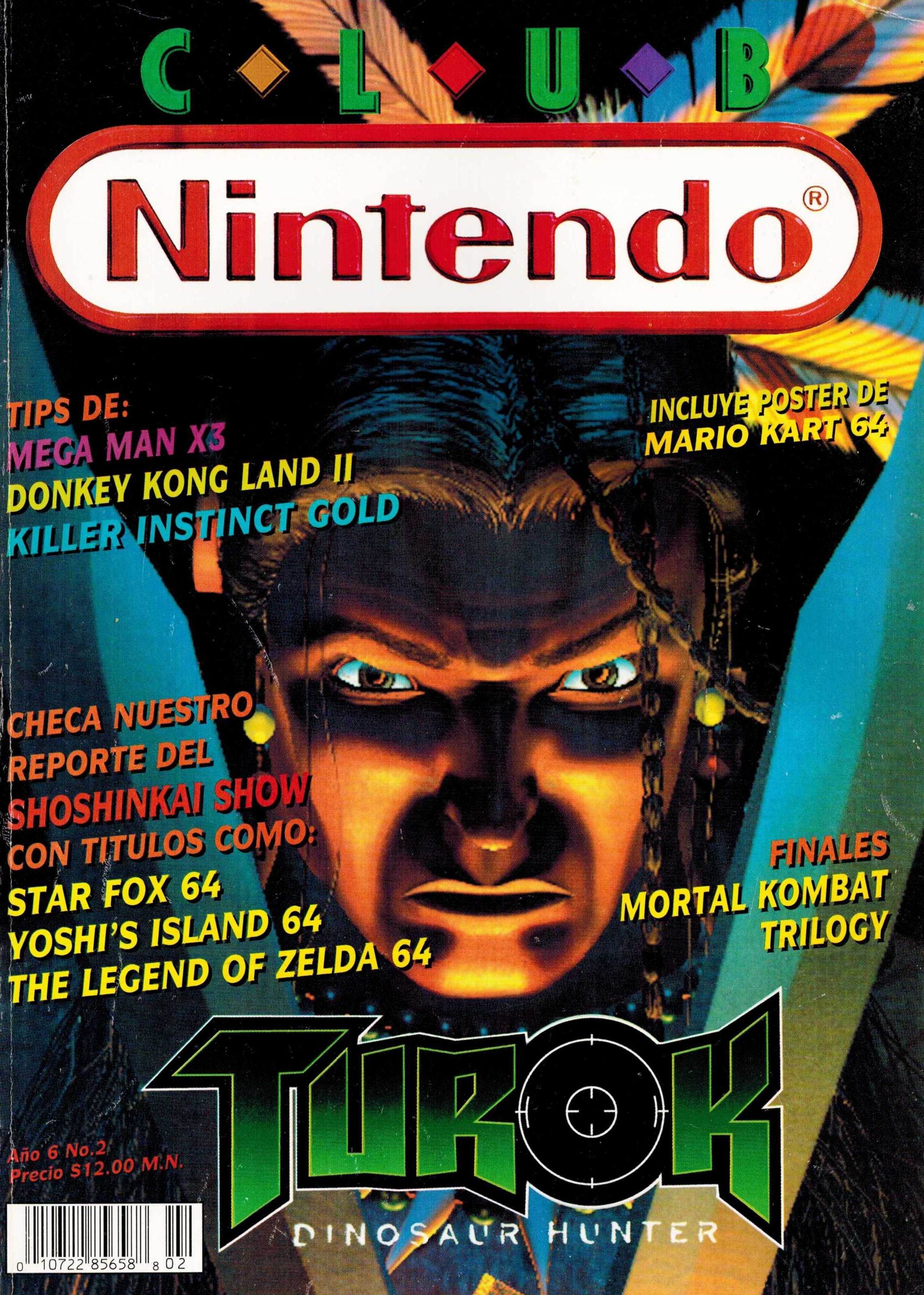

CLUB
Nintendo®
TIPS DE:
MEGA MAN X3
DONKEY KONG LAND II
KILLER INSTINCT GOLD
INCLUYE POSTER DE
MARIO KART 64
CHECA NUESTRO
REPORTE DEL
SHOSHINKAI SHOW
CON TITULOS COMO:
STAR FOX 64
YOSHI'S ISLAND 64
THE LEGEND OF ZELDA 64
FINALES
MORTAL KOMBAT
TRILOGY
TUROK
DINOSAUR HUNTER
Año 6 No.2
Precio $12.00 M.N.
0 10722 85658 8 02

Hoy por mí..

Mañana por tí...

Hoy por mí... porque mi futuro está ahora y es indispensable mi comunicación con el mundo...

Inglés Sin Barreras el curso de inglés americano con explicaciones en español, me ofrece el éxito hoy..!!
Los videocassettes hacen su aprendizaje tan fácil como ver mi programa favorito de tv... con los Audiocassettes mejoran mi pronunciación en mi automóvil, en mi hogar o en el trabajo... y con los libros ilustrados me permiten aprender a leer, escribir y practicar lo aprendido.



Mañana por tí... porque la mejor herencia no es en efectivo... sino es una efectiva educación..!

Cuando pienso en mi familia, quiero lo mejor y lo mejor de todo es que con Inglés Sin Barreras los niños aprenden el inglés en forma natural, mirando, escuchando y repitiendo, tal como aprendemos el español, con la misma escritura, pronunciación y acentos usados en EEUU.. y así nuestra videocassetera se habrá convertido en nuestro mejor maestro familiar... Inglés Sin Barreras es mi mejor inversión..!!

El inglés es para siempre.. empiece a aprender inglés ahora mismo..!! llámenos gratis al 91-800-699-88, en la Ciudad de México llame al 420-10-00 o envíenos el cupón para recibír información adicional gratis.



¡ADEMAS INCLUIMOS POSTER DE MARIO KART 64

Deja de enviarnos tus cartas a Pestalozzi #838
Porque tenemos Nuevo Domicilio:
Esperanza 957, interior 402
Col.Narvarte C.P. 03020 México, D.F.

Reporte Shoshinkai 96

Checa en este número un extenso análisis de los juegos para N64, SNES y GB que se presentaron en el Shoshinkai Show. Ahí podrás saber qué onda con juegos como Star Fox 64, Mario Kart 64, The Legend of Zelda 64 y Game Boy Gallery por solo mencionar algunos.



Donkey Kong Land II



También tendremos la última parte de la localización de los Bonus escondidos de este juego para el GB. Como en los anteriores títulos, veremos que una vez que encuentres todos los niveles de bonus y los pases, habrá un nuevo reto para ti.

Killer Instinct Gold

En este número comenzaremos a ver las bases para que te vuelvas todo un experto en este juego. Primero veremos las bases y todos los movimientos que debes de saber, para después ir a las jugadas de expertos, así como los Bugs raros y a la vez chistosos.



ISSN 0188-7610



CLUB NINTENDO
Año VI #2 Febrero 1997

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra

PRODUCCION
Network Publicidad

DISEÑO: Francisco Cuevas

ASISTENTES DE ARTE:
Juan Carlos González
José Luis Suárez

CORRECCION DE ESTILO: Antonieta Rámirez

INVESTIGACION:
Adrián Carbajal / Jesús Medina
Víctor Arjona "Fartman"

AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Miguel Ruíz Galindo

COORDINADOR DE VENTAS
José Antonio Aja Gómez,
Tel. 728-69-51

EJECUTIVO DE VENTAS
José del Cueto,
Tel. 728-09-30

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor responsable: Sergio Larios Velasco
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION Alfredo Latour
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51
Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

EDITORIAL

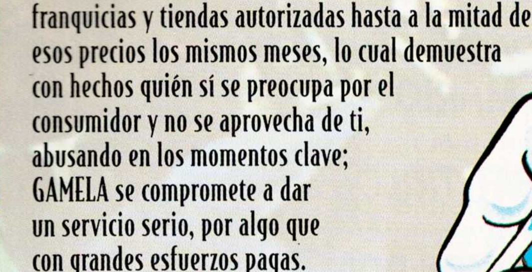
Nosotros en la revista siempre hemos apoyado el hecho de que compres tus cartuchos y equipos Nintendo en las franquicias y tiendas "autorizadas" por GAMELA (distribuidor autorizado por Nintendo para México y Latinoamérica) porque además de que es la única forma "legal" de hacerlo, es mejor para ti, ya que tienes garantía en tu producto y el soporte de una empresa legalmente establecida.

Es importante decir también que al introducir al país este tipo de equipo, hay que pagar una gran cantidad de impuestos que lógicamente hacen que el producto final aumente su costo sobre el precio original en Estados Unidos; pero los individuos que venden "fayuca" no cubren estos impuestos y así logran abaratar su producto, aunque esto dañe (más) a nuestro país y sea una competencia desleal. Pero así como ellos te pueden dar más barato un juego, también se desentienden de obligaciones como la garantía y servicio.

Sí, lo anterior ya lo hemos expuesto en incontables ocasiones a lo largo de nuestros más de 5 años de trabajo y también lectores como tú, nos han escrito para contarnos que en el "mercado gris" sí te dan garantía y que si un juego te sale mal, te lo cambian. Eso no nos consta, pero lo que sí pudimos constatar en los pasados meses de diciembre y enero, es que estos sujetos dejaron de ser tus "amigazos, cuates y valedores" para ofrecerte juegos del N64 como Killer Instinct Gold, Shadows of the Empire y Mortal Kombat Trilogy en $1,600.ºº, Wayne Gretzky, Super Mario 64, Cruis'n USA y Wave Race andaban entre los $ 900.ºº a $1,300.ºº y el descaro mayor fue vender Mario Kart 64 (japonés) en $ 2,000.ºº (¡y sin el control gratis que traía el juego!).

Como podrás ver, esta gente además de estafadores, merecen otro tipo de calificativos que no se usan en revistas decentes (¡Ja, ja!) como la nuestra, pero que están perfectamente definidos en cualquier diccionario autorizado por la Real Academia de la Lengua Española (como este: ..... n.m. Abertura pequeña y redonda para meter por ella un cordón o cualquier otra cosa que afiance.-úsese en plural).

Los mismos cartuchos los pudiste haber encontrado en franquicias y tiendas autorizadas hasta a la mitad de esos precios los mismos meses, lo cual demuestra con hechos quién sí se preocupa por el consumidor y no se aprovecha de ti, abusando en los momentos clave; GAMELA se compromete a dar un servicio serio, por algo que con grandes esfuerzos pagas.





Dr. MARIO



Aquí les mando la lista oficial (según yo) de los Marios que han aparecido en la historia de Club Nintendo.

Milton
México, D.F.

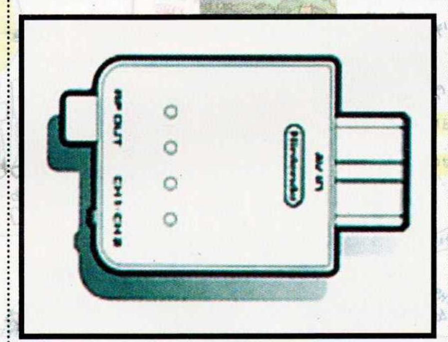
¿Ah sí? ¿Muy picudo? A ver, saca el número de veces que hemos publicado "El" como pronombre personal de 3a. persona masculino, o peor aún: el número de veces que nos hemos equivocado.
No es cierto, muchas gracias por tu colaboración.

AÑO	NO.	MARIO	AÑO	NO.	MARIO	AÑO	NO.	MARIO	AÑO	NO.	MARIO	AÑO	NO.	MARIO
1	1	64	2	1	28	3	1	41	4	1	6	5	1	262
1	2	66	2	2	22	3	2	203	4	2	28	5	2	117
1	3	63	2	3	116	3	3	15	4	3	27	5	3	93
1	4	32	2	4	123	3	4	23	4	4	20	5	4	14
1	5	22	2	5	21	3	5	18	4	5	3	5	5	38
1	6	79	2	6	36	3	6	15	4	6	20	5	6	48
1	7	49	2	7	51	3	7	35	4	7	6	5	7	182
1	8	302	2	8	62	3	8	12	4	8	44	5	8	151
1	9	23	2	9	17	3	9	13	4	9	292	5	9	31
1	10	20	2	10	43	3	10	264	4	10	89	5	10	156
1	11	50	2	11	224	3	11	11	4	11	25	5	11	198
1	12	54	2	12	38	3	12	36	4	12	201	5	12	130
1	13	51												
TOTAL: 874 SUMA: 874			TOTAL: 781 SUMA: 1,655			TOTAL: 686 SUMA: 2,341			TOTAL: 771 SUMA: 3,112			TOTAL: 1,420 SUMA: 4,532		

Total hasta Año 5	=	4,532
+ Marios Número Especial	=	24
+ Marios en la pasta Año 5	=	1
GRAN TOTAL:	=	4,557

Yo compre mi N64 en una tienda autorizada por Gamela, pues traía el sello y un folleto que decía que ellos lo habían importado, pero lo que no traía era el adaptador RF que ustedes mencionaron que vendría gratis (CN Año 5 No. 11). Entonces lo que quiero saber es que si mi equipo venía incompleto o tengo que comprar el adaptador.

Guillermo Gómez
México, D.F.



Desafortunadamente vas a tener que comprarlo, pues a última hora Gamela no pudo llevar a cabo un acuerdo con Nintendo of America para poder regalar este adaptador. Puedes buscarlo en cualquiera de las tiendas autorizadas como en la que compraste tu N64.

¿Qué tal amigos? Mi pregunta es ¿Para cuándo saldrá el sistema con el juego de Mario que ustedes mencionaron en la sección Dr. Mario que Nintendo estaba preparando para el futuro (digan en qué año más o menos)?

Jorge E Arzola A.
Silao, Guanajuato

Adrián Gómez Blanco
Puebla, Puebla

No, por el momento Nintendo no se encuentra trabajando en algún sistema nuevo y mucho menos en un juego para algo que no existe. Lo que ocurrió en esa ocasión, es que nosotros les estábamos poniendo un ejemplo a los cuates que nos escribieron en esa ocasión sobre cómo algunas revistas publican información basándose en cosas que a la larga son seguras y hasta obvias, pero que no son oficiales y después se desentienden de eso rápidamente. Lamentamos haber creado esta confusión.

¡Hola! Soy su lector... bueno, la verdad no sé qué número de lector soy, pero lo que sí sé es que estoy desesperado porque les he enviado varias cartas y nunca las responden. De cualquier forma aquí les envio otra carta más con una solicitud y una sugerencia: ¿Existe algún truco para elegir escena en el juego de The Death and Return of Superman? Mi sugerencia es de por qué no le echan un ojo a videojuegos para el SNES que nunca han analizado como James Bond Jr. o Terminator vs. Robocop.

R. J. V.
México DF

Sobre lo de los juegos que mencionas que nunca se analizaron, fue por diversas causas, primero es que muchos de ellos no eran títulos muy recomendables y

preferimos no darles 2 ó 3 páginas para al final decir "está gachísimo, no lo juegues" o simplemente porque algunos de estos juegos nunca llegaron de manera oficial a México (vía Gamela) y sólo muy pocas gentes los iban a poder adquirir. De cualquier manera sería muy difícil darles algún espacio en estos días, pues muchos de los lectores nos exigen más información sobre juegos nuevos. Ahora sobre lo del truco de The Death and Return of Superman aquí te va este truco: ve a la pantalla de opciones y ahí escoge el "Sound Test", entonces activa los siguientes sonidos en orden: OB, 29, 2C y O5. Ahora empieza el juego y en cualquier momento presiona simultáneamente los botones A, B, X e Y para recuperar energía. También puedes presionar y mantener esos botones y después Select para saltarte de escena.

◆

Mi principal pregunta es ¿Cuántas cartas tengo que mandar para que me respondan una? Otra pregunta que tengo es ¿Para cuándo saldrá aquí en México la película de Street Fighter? En una revista americana vi cortos de que esa película ya salió en USA, pero en México ¿para cuándo?

Luis Raúl Reyes
México DF

No necesitas mandar muchas cartas, con una que tenga un buen billete, vas a ver cómo la contestamos rápido (no es cierto). Sobre lo de la película de Street, nosotros hablamos recientemente con la compañía que la iba a sacar, pero nunca nos dieron una respuesta concisa sobre el futuro de la película (nosotros tristemente creemos que ya no la podremos ver en los cines). En EU no se exhibió en las salas cinematográficas, sino que la sacaron en video. Si la quieres tener (obviamente en Inglés) podrás conseguirla en tiendas como Mix-Up o Tower Records.



◆

¡Hey! ¿cómo les va? Para variar aquí les va mi lista de preguntas. ¿Por qué se ve tan chafa el SF Alpha? ¿Por qué está tan lento? Se rumora que al juego Cruis'n USA le fueron retiradas las imágenes del presidente Clinton y otras en donde se podía ver que en lugar de coches, corrían un leopardo y un venado o gacela. ¿Qué hay de Mortal Kombat 4? ¿Acaso no piensan investigar para sus lectores?

Alfredo Fonseca Novoa
México DF

En realidad a nosotros también nos gustaría saber por qué quedó así el juego de Street Fighter Alpha 2, pues las anteriores adaptaciones de Capcom sobre los juegos de SF para el SNES habían sido muy buenas (y eso que este juego cuenta con un chip especial para ayudar al procesamiento). Lo que pasó con el juego de Cruis'n USA fue que le quitaron las vacas y los venados que estaban en la autopista en algunas escenas, pero nunca se habló de un leopardo (ni en la versión de Arcade existe). Sobre lo de Clinton la gente de Nintendo nos comentó que decidieron quitarlo por 2 razones, la primera es que quizá a muchos padres de familia no les iba a parecer bien que el presidente fuera mostrado de esa manera (muy raro, pues como algunos saben, en los EU no respetan a su presidente) además dicen que no estaban muy seguros que él seguiría siendo presidente para cuando saliera el juego. Sobre lo de MK4 lo único oficial que se había dicho hasta principios de Enero, es que el juego sería en 3D, casi todos los personajes serán nuevos y tendrá una nueva forma de juego; en cuanto haya más información disponible te la daremos a conocer.



◆

Notas del Editor

A todos los que nos hicieron el favor de mandarnos por e-mail alguna dirección de su home page o para hacernos cualquier tipo de pregunta, les pedimos que nos vuelvan a escribir por este mismo medio, ya que nuestra computadora donde teníamos el navegador prácticamente explotó y todos esos datos se perdieron. También aprovechamos para recomendarles que si nos mandan un e-mail con una cuenta que no sea la suya, nos pongan su nombre en el mensaje porque luego no sabemos quién nos lo mandó. Algo mucho más importante que todo lo anterior, que debes saber y tomar en cuenta es que, con el fin de mejorar nuestra revista y concentrarnos más en nuestro trabajo (lo que pasa es que las chavas de enfrente nos distraían mucho), nos cambiamos de domicilio y ahora ésta es la nueva dirección en donde seguiremos recibiendo tus cartas.

Revista Club Nintendo
Esperanza 957-interior 402
Col. Narvarte
CP 03020 México DF
nuestro e-mail es

clubnin@mail.internet.com.mx



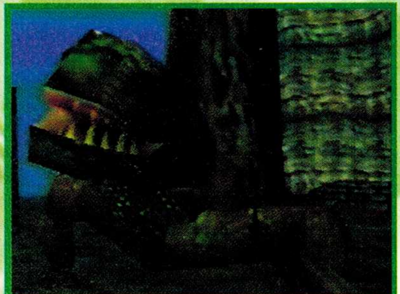
NUESTRA PORTADA

Esperemos que todo siga como está planeado y así para mediados del siguiente mes ya podremos jugar este fabuloso título comercializado por Acclaim y programado por su equipo de Iguana. Ya en anteriores ejemplares hemos hablado sobre la historia y más o menos de cómo se juega Turok, pero ahora que tuvimos la oportunidad de jugarlo un buen rato, te podremos presentar un mejor análisis.

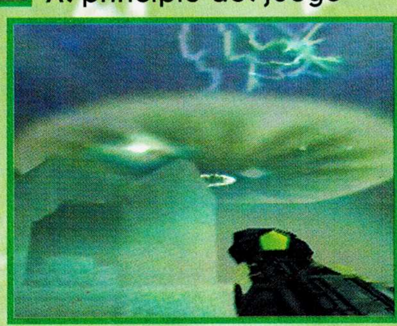
Algo que es muy obvio (pero no nos preguntes, porque siempre que hablamos de él lo mencionamos), es que se trata de un título en el que el jugador asume el Rol de Turok y que tiene acción 3D del estilo de Doom, donde debes explorar una gran cantidad de escenas, las cuales están llenas de enemigos prehistóricos como diferentes clases de dinosaurios, así como humanos con órdenes específicas de eliminarte a como dé lugar.

Como en otros juegos de este estilo, avanzas libremente por cada una de las diferentes escenas que hay, pero además de eso tienes la posibilidad de mover la "vista" del personaje para ver lo que hay en el cielo o en el piso. Esto último suena como un simple adorno si lo queremos comparar al uso que se le dio a esta característica en el juego Shadows of the Empire, pero aquí se usa con mucha frecuencia. Rápidamente podemos recordar que en una escena del juego vas caminando por un puente hecho con troncos, pero si no te fijas bien (mirando hacia abajo) no te podrás dar cuenta que hay varios huecos que no se aprecian claramente (si vas con la vista al frente) y por lo tanto corres el riesgo de caer por ahí.

Así como el juego tiene bastantes movimientos será necesario que te acostumbres al uso del control, pues por la gran cantidad de movimientos que tiene el personaje, prácticamente usas todos los botones. Al parecer lo más difícil es hacerte a la idea de que con la unidad de botones C mueves al personaje y con el 3D Stick diriges tu punto de vista, pero después de un rato de estar sufriendo te acostumbras y luego te parece lo más natural.



Al principio del juego tendrás la posibilidad de elegir entre diferentes escenas. Tu misión dentro de ellas, es encontrar una especie de llaves y una vez que



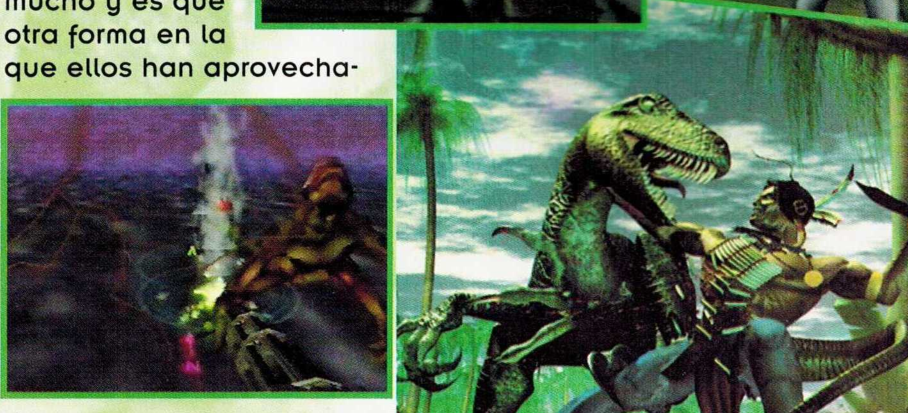
consigas el número indicado de estas, podrás... bueno, si lo juegas y lo logras podrás averiguar qué pasa. Lo que si te podemos anticipar es que cada una de estas escenas son extremadamente grandes y que puedes llegar a perderte con facilidad, pero para evitar eso tienes la ayuda de un mapa, (muy al estilo de Doom) que es un poco sencillo si tomamos en cuenta que todas las escenas tienen más de 2 niveles de altura, o sea que tienen superficies totalmente irregulares.

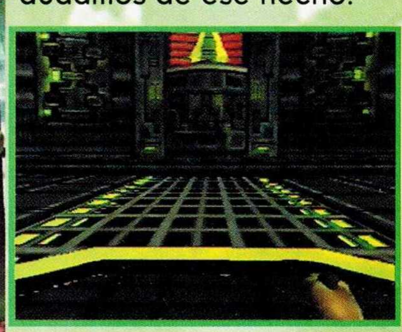


Algo interesante es que los enemigos están creados con gráficos poligonales... sí, también Shadows of the Empire es un juego del mismo estilo y los enemigos también están generados con este mismo tipo de gráficos, pero lo sorprendente es que en este título hay una mayor variedad de personajes y están todavía más detallados en cuanto a texturas y movimientos se refiere. Por cierto, ya lo hemos mencionado varias veces, pero también es un punto sobre el que los programadores insisten mucho y es que otra forma en la que ellos han aprovechado el poder del procesador del N64, es para crear una mejor Inteligencia Artificial en cuanto a los movimientos de los personajes y sobre todo la forma que tienen para atacarte.

Gráficamente una de las cosas más impresionantes de este juego son los efectos de algunas de las armas, pues algunas de ellas como el lanzallamas o el rifle de plasma, son una fuente generadora de luz que ilumina a los enemigos (además de destruirlos) o los objetos que estén cerca de ti.

Definitivamente este es un excelente título, con bastante acción y muy buenos gráficos. El único problema que le pudimos detectar es que al parecer el personaje principal tiene algún problema con la vista, pues no alcanza a ver bien a una distancia mayor de 20 metros, o más bien debemos achacar el problema a que es el primer juego desarrollado por la gente de Iguana, quienes por cierto ya están comenzando a hablar sobre una posible secuela aún cuando el primer juego no sale, pero si llega a ser un título exitoso, no dudamos de ese hecho.





NOVEDADES

DE TODO UN POCO

Aunque en este mes no se han dado noticias de esas que hacen que "se paren las prensas", sí hay mucha información interesante como para que le inviertas algo de tiempo a esta sección leyéndola.

Primero que nada tenemos que en el pasado mes de Diciembre, un importante periódico de Washington (el estado al que pertenece Seattle y donde está Nintendo of America instalado) publicó la noticia de que el genio director Steven Spielberg ama jugar con su N64 y que por lo tanto está interesado en desarrollar un juego para este sistema. Lo más extraordinario del caso, es que esta noticia no es uno de esos rumores sin sentido que salen ahora muy fácilmente, sino que la dijo el mismísimo presidente ejecutivo de NOA Howard Lincon, en una reunión del club de rotarios de Seattle.

Después de oir esta noticia, muchos se arriesgaron a decir que Dreamworks (la compañía que creó Spielberg junto con Jeffrey Katzenber y David Geffen) comercializará este juego y otros todavía más arriesgados mencionan que el juego que Spielberg piensa ¿Dirigir, producir? será una adaptación de su próxima película "Jurassic Park: The Lost World".

Bueno, pues de esta noticia no queda más que esperar a ver qué es lo que resulta y esperar los nuevos anuncios al respecto por las partes interesadas, pero no cabe duda que será muy interesante.

¿Será tan bueno Spielberg produciendo juegos como lo es produciendo películas?

Hablando de películas ¿viste la pasada Navidad la película de "El regalo prometido"? En esta película hablan de los problemás que sufre un padre de familia para encontrar el regalo que está de moda y según los reportes de diversos expertos en la materia, el regalo más buscado esta Navidad en los EU fue nada más y nada menos que el N64, cosa que sigue teniendo mucho que ver con la trama de la película, pues tal y como te habíamos mencionado con anterioridad sería muy difícil para Nintendo satisfacer la demanda, pues este sistema requiere de partes muy especiales que sólo muy pocas compañías en el mundo pueden crear. En total se espera que los 700,000 N64 aprox. que salieron a la venta para el 24 de Diciembre se hayan acabado en un abrir y cerrar de ojos, lo que da entonces un estimado de 1'600,000 sistemas en toda América (debemos recordar que sus cifras de lo que se vende en EU también incluyen lo que se mueve en el mercado latino). Según el director de mercadotecnia de NOA Peter Main, Nintendo espera poder sacar otra cantidad de máquinas como la anteriormente señalada para principios de Enero.

Lo más chistoso del caso es que después de que esta noticia se dio a conocer, los chavos de Sony sacaron un boletín de prensa en el que mencionan que su sistema fue el más buscado para la Navidad, pero aparte de que esto lo dicen ellos y no las asociaciones de jugueteros, si uno estudia muy bien como lo dijeron tenemos que "es el más buscado, pero de 32 bit".

En este número tenemos bastante información de los juegos que se están programando en Japón para el N64, pero ¿qué hay de los licenciatarios americanos? Pues bien, Nintendo of America recientemente acaba de señalar que hay varias compañías que sacaron juegos para el SNES que ahora se encuentran trabajando en títulos para el N64, aunque de algunas de ellas ya se había hablado, por ejemplo: Westwood Studios (parte de Virgin Interactive) se dice que está trabajando en un juego que podría ser Command & Conquer. Virgin sigue trabajando en Freak Boy y según esto están trabajando en rehacerlo completamente. Interplay sigue con la onda de sacar un juego de la serie de Clay Fighters, el cual podría ser compatible con el "Jolting Pack" (esto aún por confirmar), además de este título se dice que ellos están trabajando en "al menos otros 3 títulos". Además de todo lo mencionado anteriormente, también se dice que compañías que ya están trabajando en títulos anunciados hace tiempo, se encuentran trabajando en nuevos proyectos como es el caso de Ocean y Paradigm (¿Será el Shooter de Video System?). Otras compañías que hace poco acaban de firmar acuerdos para producir juegos los cuales seguramente se mostrarán para el próximo E3 (que se llevará a cabo el mes de Junio en la ciudad de Atlanta) son THQ, Titus (de ambas compañías ya habíamos hablado en números pasados), Playmates y Tekmagic.



El N64 fue el regalo más buscado en los EU para Navidad.



REPORTE
SHOSHINKAI
SHOW '96

Como se ha vuelto costumbre en los 3 últimos años, esta vez varias personas tanto de Club Nintendo como de Gamela, asistimos al evento llamado "Shoshinkai" el día 22 de Noviembre así como al "Nintendo 64 Space World 96" que se celebró los días 23 y 24 de ese mismo mes. Este evento se llevó a cabo en el centro de convenciones "Messe" que se encuentra en la ciudad de Makuhari, en Japón.

Este centro de convenciones es de un tamaño espectacular y ahí se pueden llevar a cabo varias exposiciones simultáneamente (a decir verdad, mientras se realizaban eventos de Nintendo, también había dos exposiciones de computadoras y una de equipo para construcción y todavía quedaba espacio para una más).



Pero bien, la cuestión es hablar de los eventos de Nintendo y no del centro de convenciones. Desde el año pasado Nintendo decidió abrir al público su exposición anual llamada Shoshinkai, pues como bien lo dijimos en nuestro primer reporte hace un par de años, este evento sólo era para gente del medio y tenía una duración de 2 días. Ahora el evento es de 3 días, de los cuales el primero se abre para gente del medio (Shoshinkai) y los otros dos son para el público en general.

Hechas las pertinentes aclaraciones (por si alguien se había quedado con la duda), pasemos a ver qué es lo que hubo en este evento, que aunque no fue mucho como en los años anteriores, sí hubo cosas muy interesantes, tal y como lo dijimos en el Reset del número anterior.



Los días que se abrió la exposición al público los chavos llegaron desde temprano y en grandes cantidades, todos de muy diversos sitios del país.

EL DISK DRIVE



Como se anunció en su debido momento, Nintendo presentó en este evento el periférico para el N64, esta unidad aún no tiene un nombre "de batalla" así que por el momento lo seguiremos llamando Disk Drive. Este sistema se conecta debajo del N64 y utiliza discos ópticos del tipo "Zip" los cuales serán especiales para este sistema y no se podrán usar en otro tipo de lectores de discos ópticos, es decir, son discos del tipo "Custom" con una capacidad de 64 Megabytes o 512 Megabits (esta última es la medida utilizada para hablar de la capacidad de memoria de los juegos de Nintendo, aunque se pueden usar las 2 sin ningún problema), de esa memoria se dice que aproximadamente 20 Megabytes se podrán usar para grabar cosas en ellos. ¿Cual será la forma en la que se utilizará este sistema? Aunque no lo

dejaron muy claro en las explicaciones que daban, dejaron ver que los juegos para este sistema podrán ser:

1) El puro disco. Así los juegos serán más baratos, según esto.

2) Cartuchos y discos al mismo tiempo. Así se podrán estar manejando diferentes datos sin tener que esperar a que el disco termine de cargar, con lo que el juego será más dinámico. En este mismo modo tenemos que también podrán venir "Updates" o mejorías para versiones viejas de juegos en cartucho que ya salieron o saldrán muy pronto. De este ejemplo ya habíamos hablado, pero te recordamos que ellos comentaron que es muy probable que el primer juego que use esta característica es el de Star Fox 64, así primero jugarás el juego en cartucho y cuando salga a la venta el DD podrás obtener un disco que se usará al mismo tiempo que el cartucho y así podrás agregar más misiones, escenas y hasta naves. Ahora te toca a ti imaginarte qué más se podrá hacer con los otros juegos.



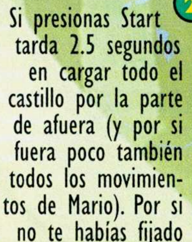
Este sistema fue mostrado en un Stand aparte de los juegos y llamó bastante la atención no sólo de las personas que asistimos el primer día, sino también cuando fue abierta la exposición al público. También muchos de los programadores que asistieron al evento de los demás licenciatarios se fueron a dar una vueltecita para ver de qué se trataba. En general la opinión de los programadores de otras compañías fue muy favorable. Nintendo tenía una exposición montada en la que hablaban de todo lo que les comentamos anteriormente, además que mostraron 2 de las muchas funciones que tendrá el DD, a continuación te diremos de qué se trataba.

La prueba de la velocidad



Una de las razones más importantes por la que Nintendo decidió usar el DD como medio externo de lectura de datos, es por la velocidad de transferencia de los mismos. Para que nos fueramos dando una idea de qué onda con la velocidad, una persona de Nintendo nos mostró el juego de Super Mario 64 pero en Disco (según él, este Mario es exactamente el mismo del cartucho, sólo que éste está en el disco, pero el código es el mismo). Nosotros nos fijamos muy bien lo que se tardaba en cargar cada parte del juego y a continuación te presentamos los datos:

1. Desde que insertas el disco hasta que aparece la pantalla de presentación pasan 2.5 Segs. En ese tiempo ya cargó la pantalla con el nombre del juego, la cara deformable de Mario y las diversas pantallas con los archivos, datos de los archivos como monedas, estrellas y las opciones.





2. Si presionas Start tarda 2.5 segundos en cargar todo el castillo por la parte de afuera (y por si fuera poco también todos los movimientos de Mario). Por si no te habías fijado el sistema va leyendo los datos del cartucho conforme los va utilizando, por lo tanto el sistema vuelve a cargar cuando...

3. ...entras al castillo. En esta parte carga todo lo que es la sala principal y los 7 cuartos de esta sala y para cargar todo eso se tarda 4 segundos.



4. En la demostración entraban a una escena, en este caso es la 2. Al entrar tenía que cargar esta escena, por lo tanto tenías que esperar...

5. ...3 segundos antes de empezar a jugar. Si checas los tiempos en realidad son muy cortos, en algunos de estos no se nota la diferencia del DD al cartucho.



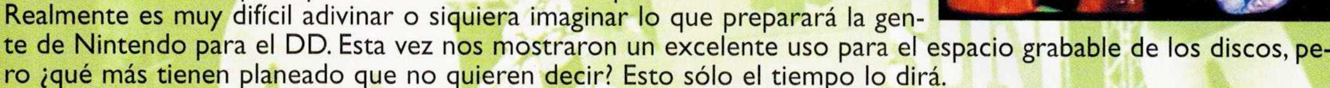
Lo más extraordinario del caso es que Genyo Takeda ha dicho que se encuentran trabajando para reducir aún más el tiempo de transferencia de datos. Esperemos a ver qué es lo que logran.

Lo que viene a futuro

Antes de cada presentación, pasaron varias edecanes de Nintendo y nos tomaron fotos a algunos de los que estábamos esperando a que empezaran las demostraciones. Para nuestra sorpresa al final de cada una de estas presentaciones los encargados de darlas (las demostraciones) introducían unos discos a los DD que estaban ahí y en unos cubos aparecían las fotos que nos acababan de tomar, estos cubos se deformaban logrando un efecto que a muchos les parecía "bastante sencillo" pero debemos tomar en cuenta que para poder lograr algo similar a nivel profesional (o lo que es lo mismo, en televisión), debes tener un equipo que cuesta varios miles de dólares. Después de eso explicaban que para el próximo Shoshinkai esperan poder presentar una cámara digital para poder tomar las fotos y meterlas a los discos del DD. La idea es hacer accesible al público esta cámara especial, pues en la actualidad estas cámaras cuestan en nuestro país aproximadamente $ 3,500 pesos.



Realmente es muy difícil adivinar o siquiera imaginar lo que preparará la gente de Nintendo para el DD. Esta vez nos mostraron un excelente uso para el espacio grabable de los discos, pero ¿qué más tienen planeado que no quieren decir? Esto sólo el tiempo lo dirá.



El día del Shoshinkai (22 de Noviembre) hubo un evento (o mejor dicho un panel de discusión) en donde se tratarían temas como el de "Hacia dónde va la industria de los videojuegos" y cosas por el estilo. Los participantes son personas bastante importantes de la industria y si no chequen estos nombres: Genyo Takeda, una de las personas más importantes para el desarrollo del N64 para Nintendo. Shigeru Miyamoto, el diseñador de juegos más importante de la industria. Jun Fujimoto, quien es presidente de la compañía Seta, la cual se ha caracterizado por sus innovaciones tecnológicas implementadas en los cartuchos de Nintendo. Satori Iwata, presidente de Hal Laboratory y la cual ha sido responsable de los juegos de Kirby para todos los sistemas de Nintendo (ellos ya son parte de Nintendo, tal como lo es Rare) y Katsuya Nagae, él es de Konami y fue responsable del juego J-League Perfect Striker.



En esta foto tenemos (de izquierda a derecha) A Genyo Takeda, Shigeru Miyamoto y Jun Fujimoto.

El primero que tomó la palabra fue el Sr. Takeda quien comentó que a últimas fechas la tecnología ha estado avanzando de una manera impresionante, pero que como los otros sistemas de Nintendo, el N64 está preparado para poder ir de la mano con estos avances, también comentó que uno de los puntos importantes para decidirse en usar cartuchos como medio de almacenamiento, es que a estos se les pueden agregar todo tipo de chips como ocurrió en su momento con el SNES.

Como ejemplo (hablando del sistema) nos mencionó el Jolting Pack, dijo que cuando mostraron el puerto del control del N64 todos pensaron (nosotros también, lo admitimos) que sólo serviría para un pequeño cartucho en el que se iban a salvar los datos de los juegos y nada más, pero como pudimos ver en ese Show, eso no es cierto. Inclusive puso como ejemplo que si ellos "quisieran" podrían hacer un Controller Pack con un lector para hacer sin ningún problema una "Pistola de Luz", como el Zapper para el NES o el Super Scope para el SNES sin necesidad de comprar todo un aditamento extra y con el mismo control que ahora tienes (no faltó quien no oyó bien esto y pensó que era un hecho consumado, tal vez en el futuro pero lo dijeron como algo oficial).

En esta otra foto tenemos a Satori Iwata, Katsuya Nagae y al molesto del señor Hisaka.

Algo bastante interesante que se mencionó también, es que la máquina no está fija a programarse de alguna forma y que esto se puede cambiar a futuro gracias al GA (¿General Anaya? ¿Gomas Agrias? ¿Gus Afeminado?) que significa "Genetic Algorithm" o Algoritmo Genético.

Para rematar, Takeda mencionó que todo lo que dijo es sólo el principio y que pronto sabríamos más cosas de este sistema y que incluso, cosas tan sencillas como los conectores de los controles, podrían esconder muchas



sorpresas.

Los productores de Videojuegos hablaron de las ventajas que tienen al programar en este sistema, por ejemplo, Miyamoto habló de todas las cosas que ha podido incorporar a sus juegos y que de otra forma hubiera sido imposible (de lo que ya hemos hablado bastante). Jun Fujimoto de Seta habló de que a ellos el poder del procesador no sólo les ha servido para hacer juegos con mejores gráficos, sino con una lógica más "humana" lo cual se ve muy bien en sus juegos de Shogi y además mencionó que se encuentra desarrollando un cartucho con modem integrado para una versión especial de este juego, con la que 2 personas podrán participar desde diferentes puntos de Japón con sólo conectar su línea telefónica al cartucho, o de la misma forma retar a los expertos de la Asociación Japonesa de Shogi.



Satori Iwata mencionó lo mismo que Shigeru Miyamoto, pero desafortunadamente aún no tenemos algún juego de ellos para corroborar; pero por el contrario, sí pudimos checar el juego que produjo el señor Katsuya Nagae de Konami (J-League Perfect Striker) y el cual nos pareció maravilloso. El señor Nagae comentó que el sistema les había parecido increíble y que -modestia aparte- por eso su primer juego de Soccer para el sistema les había quedado como ese (¿quién puede presumir lo mismo?) Todo en este juego es excelente, el control es una parte muy importante pues ahora sí hay una verdadera interacción entre el jugador y los personajes, los movimientos de los jugadores son muy realistas y además tiene una gran cantidad de sonidos y voces, lo que hace que cada juego parezca una trasmisión de TV (Sabemos que cada persona habla maravillas de sus juegos, pero nosotros pudimos corroborar esto cuando alguien de Rare nos comentó que estaba "increíblemente sorprendido" con la cantidad de audio que tiene este título y si has jugado Killer Instinct Gold sabrás que para que ellos digan algo así esta muy difícil).

Además de los asistentes antes mencionados, también hubo en el panel una persona de nombre Hisaka el cual se supone que es un gran analista de videojuegos, pero sólo se dedicó a hacer preguntas sin mucho chiste y a decir "Hai, hai, hai, hai, hai....." mientras los demás hablaban. Si hubieras estado ahí, seguro te habrías querido parar a golpearlo, tal como pasó con Gus.

EL JOLTING PACK

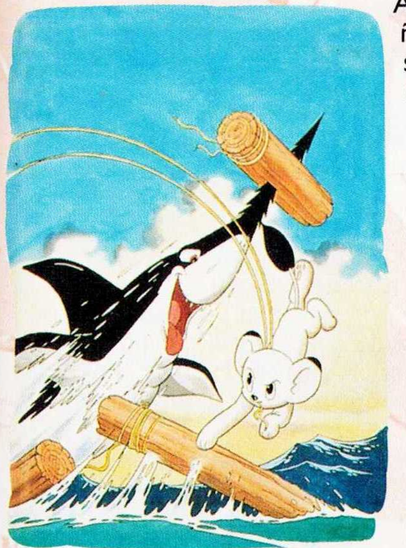
Además del Disk Drive, Nintendo mostró otro aditamento que se conecta en el mismo sitio que el Controller Pack y que hace que el control vibre en ciertos momentos. Este controller pack se llama (por el momento) Jolting Pack y su función no va más alla de lo que dijimos al principio.

Los primeros juegos programados para usar este aditamento son Star Fox 64, en donde al recibir un disparo del enemigo el control tiembla. De igual manera en Blastcorps al estar destruyendo un edificio, el control responde vibrando.

Definitivamente el uso que se le está dando al Jolting Pack en estos juegos no es muy espectacular. Algo que nos gustaría ver es que este control se involucre un poco más con el juego y no sea algo "bonito" y ya. Como ejemplo rápidamente viene a nuestra mente que en un juego tú puedas saber cuando un enemigo gigante te va a llegar por atrás con las vibraciones y conforme se vaya acercando, las vibraciones aumentaran su intensidad y poder. Esperemos ver esto en algún juego.

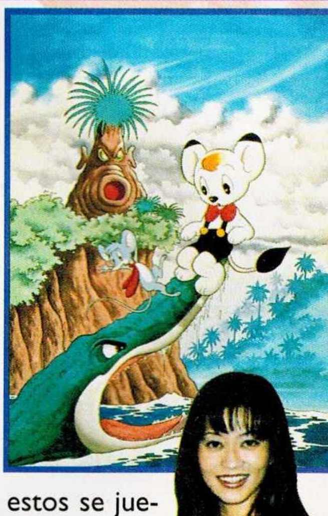
Ahora veremos los juegos que se mostraron o se anunciaron en este evento. Hay cosas muy interesantes que vale la pena ver a fondo.







Algo que nos causó bastante extrañeza, es que **Nintendo** fue contra su costumbre y anunció un juego que se piensa saldrá ¡hasta el año entrante! Incluso se hizo hasta una conferencia de prensa para anunciar este título. Nintendo planea hacer este juego en conjunto con Tezuka Productions y está basado en la caricatura de nombre **"Jungle Tai-Tei"** o algo así como "El Rey de la Selva" para el N64. En nuestro país conocemos esta caricatura como "Kimba el León Blanco" (este es el verdadero Rey León y no el de Disney).



En la conferencia de prensa antes mencionada, estuvieron presentes Iroshi Imanishi (Director de Mercadotecnia de Nintendo de Japón), Makoto Tezuka (Director de Tezuka Productions) y Shigeru Miyamoto (ahí cualquier colado).

Dentro de esta conferencia se mencionaron cosas muy interesantes, como por ejemplo Shigeru Miyamoto comentó que él decidió estudiar su carrera (diseñador) por influencia de Osamu Tezuka quien es el creador de esta caricatura y de otras más, incluso comenta que mucha de la gente que ahora se encuentra trabajando en esto de los videojuegos, creció con la influencia de esta celebridad.

Mientras tanto, Makoto Tezuka mencionó que este juego no dependerá de la fama de este personaje y que planean crear un mundo de sueños que sólo se puede lograr con software digital. Tezuka también comentó que una de las características de los juegos de aventuras, es que estos se juegan con la cabeza y las manos, pero que ellos esperan que además de los elementos antes mencionados los jugadores también usen el corazón.

Básicamente se planea que Nintendo se encargue del desarrollo del juego y del sonido y que Tezuka Productions haga el diseño gráfico de los personajes así como la música y los efectos de sonido. En conjunto harán el diseño de las escenas y del modo de juego en si. Otro asunto importante es que aún no se decide si vendrá en cartucho (128 Megabit) o sea para el DD.



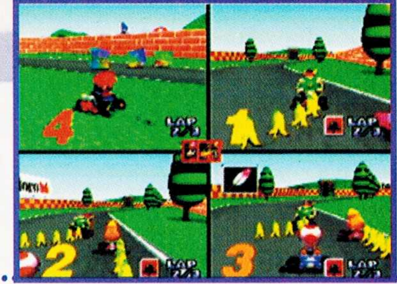
Nintendo®

Ya en el anterior número vimos un adelanto de algunos de los títulos que mostró Nintendo, 3 de ellos se podían jugar y los demás se mostraron continuamente en las pantallas que había en toda la exposición. En el número anterior quedamos que hablaríamos más a fondo de estos juegos, así que veamos primero los títulos de N64, después los de SNES y GB.



MARIO KART 64

El juego que fue el "fuerte" de Nintendo para este Show fue el título de **Mario Kart 64**. Del cual ya hablamos en el número de Enero, así que este mes te dejaremos descansar un poco, pues como aquí en Club Nintendo a todos nos gusta mucho tenemos muchos planes para este título.





STAR FOX 64



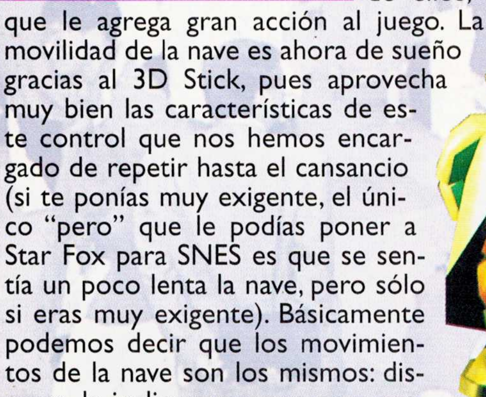
El otro título que pudimos jugar fue el no menos fabuloso (pero que saldrá más tarde) **Star Fox 64**. Es muy extraño lo que Nintendo decidió hacer con este juego, pues contrario a lo que muchos puedan pensar, esta no es una secuela de aquel gran juego de SNES, más bien se trata de una "historia alterna" en la que el General Pepper, jefe de las fuerzas de combate del planeta Corneria, tiene que enfrentar al malvado emperador Andross, un genio científico que fue expulsado de Corneria hacia el planeta Lylat y que ha vuelto con una gran tropa creada por él mismo para tomar venganza conquistando Corneria. Tomado por sorpresa por tan tremendo ataque, Pepper decide contratar al equipo de mercenarios "Star Fox", comandados por Fox Mac Cloud quienes deberán combatir al malvado emperador.

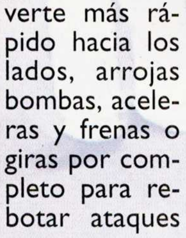




Sí, nosotros también sabemos que esta es la historia del primer Star Fox, así que no sabemos qué tan "alterna" sea hasta que veamos el juego casi terminado. De cualquier forma te diremos que tenemos una gran cantidad de mejoras de aquella revolucionaria versión para SNES a la nueva para 64 Bit, obviamente lo que más se nota es la cuestión gráfica, esto ayuda a crear enemigos de gran tamaño y además de que ahora te podrás enfrentar a una gran cantidad de ellos, lo que le agrega gran acción al juego. La movilidad de la nave es ahora de sueño gracias al 3D Stick, pues aprovecha muy bien las características de este control que nos hemos encargado de repetir hasta el cansancio (si te ponías muy exigente, el único "pero" que le podías poner a Star Fox para SNES es que se sentía un poco lenta la nave, pero sólo si eras muy exigente). Básicamente podemos decir que los movimientos de la nave son los mismos: disparas, la inclinas un poco para moverte más rápido hacia los lados, arrojas bombas, aceleras y frenas o giras por completo para rebotar ataques













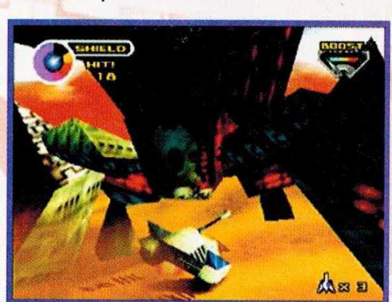






enemigos, pero ahora también tienes un par de movimientos nuevos que te sirven de mucho, como un "Loop" que ejecutas para desaparecer prácticamente del alcance de tus enemigos por algunos segundos. El modo de juego también es muy parecido al del SF de SNES, pues casi siempre vas avanzando en línea recta hasta encontrar a un gran jefe de nivel, pero además de eso habrá momentos en los que también combatas en zonas con Scroll libre y te muevas hacia donde quieras.

Los cambios más drásticos los tenemos en que ahora además de combatir en el aire, también habrá lugares en los que lo podrás hacer en la tierra manejando un pequeño tanque con movimientos similares a los de tu nave, pero con la limitante de sólo permanecer en la tierra. También tenemos en este juego que podrás entrar a un modo de Vs. para 2, 3 y hasta 4 personas simultáneas, ahí la pelea es de todos contra todos con la pantalla dividida y esta opción es muy divertida (sobre todo si te pones de acuerdo con tus cuates y le caigan en bola a uno de ellos).



La salida de este juego en América se espera para antes de Junio, está programado con 96 Megabit de memoria y no tiene batería, así que para este juego sí será necesario tener un Controller Pack, además de eso, será también compatible con el Jolting Pack.

BLASTCORPS

El tercer juego que se podía jugar en el área de Nintendo era Blastdozer (este es su nombre para Japón, así que para no confundirnos en un futuro próximo, mejor lo llamaremos **Blastcorps**, que será su nombre para América).

Realmente nos parece bastante difícil de aceptar que juegos que se anunciaron hace más de un año cuando se presentó el N64 todavía no salgan y que títulos como el de Soccer de Konami que se anunció hace algunos meses, ya esté a la venta en Japón, pero qué le vamos a hacer. Bien, después de habernos quejado un rato, te diremos que en cuestión de temática no hay grandes cambios pare este juego que se espera salga en nuestro continente dentro de los próximos meses, pues sigues destruyendo "propiedad privada", quizá lo más relevante en este momento es que se le agregaron nuevos vehículos a la versión final, dando así un gran total de 5 camiones y 3 robots, así como nuevos escenarios y además la capacidad de poder cambiar de vehículo varias veces dentro de una misión, quizá este agregado fue para darle un poco más de "emoción" a las escenas.











En este título también requerirás de un Controller Pack para poder grabar tus logros y -como el Star Fox 64- también es compatible con el Jolting Pack.

Esperamos próximamente tener más detalles sobre este título, pues al parecer requiere de que te sientes un muuuuy buen rato con él para encontrarle lo divertido, o darte cuenta que no es tan emocionante como los demás títulos para este sistema.









Los 3 títulos que mencionamos anteriormente se podían jugar (ya van de gane, el año pasado sólo eran 2), otros títulos que Nintendo piensa lanzar fueron mostrados en video, así que a continuación veremos un breve resumen de ellos.

Golden Eye

Ahora que lo vemos bien, como que los cuates de Rare andan un poco lentos y esto lo decimos porque tampoco se pudo apreciar una versión terminada del juego **"Golden Eye"** y se espera que esté terminado y puesto a la venta para antes del E3 de Atlanta en Junio (donde según se dice, ellos tendrán una sorpresa para todos), todo indica que se dedicaron estos últimos meses al 103% a terminar Killer Instinct Gold.

De cualquier forma ya hemos dicho que tiene que ser un juego excelente, si es que quiere sobresalir, pues para esos meses tendrá una competencia terrible con Doom y Turok y en este punto los chavos de Rare se muestran muy seguros, pues nos comentaron que incluirá muchas cosas que no se verán en los títulos antes mencionados. Otro punto a favor para este juego -nos siguieron comentando- es que los personajes tienen movimientos muy reales.







Pues ya sólo nos resta esperar, pues como con otros títulos este juego nadie lo ha podido probar fuera de Nintendo, esperemos que en próximos viajes a Seattle podamos echarle un vistazo al juego y poder decirte bien si en realidad es bueno o qué onda.





Yoshi´s Island 64 es el primer juego en 2D que lanzará Nintendo para el N64. Como podrás ver por las fotos, los gráficos de este juego son imágenes creadas en supercomputadoras SGI (vaya cambio, pues las del primer juego se dice que fueron dibujadas y coloreadas a mano) y después incorporadas al juego, como pasó con los personajes de Killer Instinct Gold. Aquí tenemos que el modo básico del juego sigue intacto, con la pequeña diferencia que ahora Yoshi ya no trae a Baby Mario montado. Yoshi sin embargo, sigue atacando con... mucha fuerza y con huevos que arroja a sus enemigos.

Para este juego se tienen muchos planes, para empezar Shigeru y su equipo, continúan con la idea de mezclar gráficos y modo de juego 2D con muchos elementos en 3D, que fueron posibles en el SNES con la incorporación del Chip SFX2 y que ahora se lograrán con el poder del procesador del N64, además de eso, también se pudo observar que en ciertos momentos, como en las peleas con los jefes, se pueda "abrir la toma de la pantalla" o como se diría en el lenguaje televisivo "un Zoom Out", tal vez para incorporar enemigos de gran tamaño o quién sabe qué se les vaya a ocurrir a estos sujetos.











De este título todavía no hay datos exactos sobre qué tipo de accesorios vaya a utilizar, la capacidad de memoria y sobre todo la fecha de salida, pero por lo pronto crucemos los dedos para que no vaya a tardar mucho.



KIRBY'S AIR RIDE





Aquí tenemos otro juego de esos que por extraños motivos no se sabe cuándo van a salir y que fueron anunciados desde la salida de N64, claro, nos referimos a **Kirby´s Air Ride.**

Bueno, decimos que no sabemos cuándo vayan a salir, pero según esto, se tiene planeado que también salga para antes de Junio. Realmente la historia de este juego ha sido bastante trágica, pues este fue uno de los 2 títulos que se podían jugar hace más de un año cuando la presentación del N64 y desde aquel entonces, nadie fuera de Nintendo sabe a ciencia cierta qué onda con este él. Sabemos que será para 4 jugadores simultáneos, también sabemos que los escenarios se crearán al azar (por lo que siempre serán diferentes) y ya hasta sabemos que Kirby ahora usa una curiosa gorra azul, pero todavía no nos enteramos qué onda con el control y sobre todo qué modos de juego tendrá.





MOTHER 3

Hace ya algún tiempo Nintendo de América decidió experimentar con un RPG que se había lanzado en Japón, desde aquellos años dorados del Famicom (NES) y que se volvió muy popular entre los jugadores de ese país, Nintendo de América lanzó el segundo juego de la serie para el Super Famicom (SNES) y que en Japón recibe el nombre de Mother, pero en este continente decidieron llamarlo "EarthBound" (por cierto, desde que salió la primera versión para el Famicom ya había planes de traer este juego a América, pero por extraños motivos decidieron echar atrás este proyecto cuando ya estaba casi listo). De cualquier forma este título fue bien recibido por los jugadores de RPG en Estados Unidos, aunque no fue de los más populares del año pasado.





En fin, todo el rollo anterior fue para que tuvieras una referencia y supieras qué onda con el juego que vamos a mencionar a continuación, el cual es el tercer juego de la serie **"Mother 3"**. Este juego como los anteriores, será un RPG muy fuera de lo común, en donde los héroes son niños con poderes extrasensoriales. Básicamente se espera que tenga una gran variedad de cosas qué hacer y que también conozcas mucha gente a lo largo de tu recorrido.

Aunque no es algo confirmado, por la naturaleza del juego se espera que este título sea uno de los que se está preparando para la salida del DD a finales de este año.



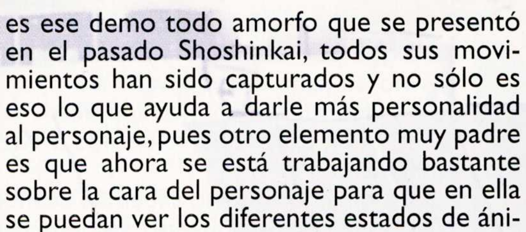


THE LEGEND OF ZELDA

Definitivamente la sorpresa más agradable fue ver imágenes de lo que se lleva avanzado del juego de **The Legend of Zelda** para el N64 y aunque se ve que el año pasado no fue una de las prioridades de Miyamoto san, ahora se espera que se clave bastante en la realización de este título.

Uno de los cambios más notables fue en el personaje, pues Link ya se ve mucho más humano y de mayor edad que en los títulos para NES, GB y SNES, además de que su cuerpo ya está más detallado y ya no





es ese demo todo amorfo que se presentó en el pasado Shoshinkai, todos sus movimientos han sido capturados y no sólo es eso lo que ayuda a darle más personalidad al personaje, pues otro elemento muy padre es que ahora se está trabajando bastante sobre la cara del personaje para que en ella se puedan ver los diferentes estados de ánimo que pueda tener, además de que su mirada se dirigirá realmente hacia donde está atacando.



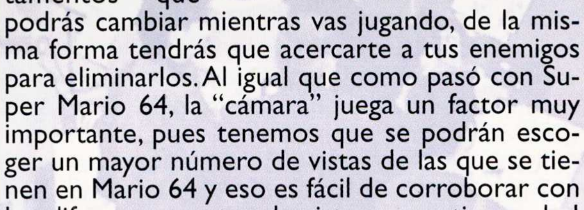




Desafortunadamente sólo fueron algunas escenas las que se estuvieron mostrando de este juego, pero eso bastó para que nos diéramos cuenta de todo lo que tendrá este título. Como con los otros juegos que hemos reseñado para N64, éste mantendrá la base de su modo de juego (bueno, eso es lo que se dice) pues su arma principal de Link sigue siendo la espada, además de eso, él carga con su gran escudo y tienes la posibilidad de ir usando diferentes armas y aditamentos que podrás cambiar mientras vas jugando, de la misma forma tendrás que acercarte a tus enemigos para eliminarlos. Al igual que como pasó con Super Mario 64, la "cámara" juega un factor muy importante, pues tenemos que se podrán escoger un mayor número de vistas de las que se tienen en Mario 64 y eso es fácil de corroborar con los diferentes puntos de vista que se tienen de Link en todas las fotos del juego que aquí publicamos.



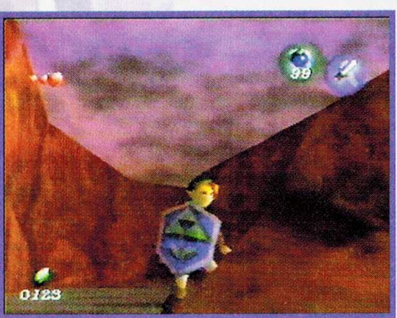


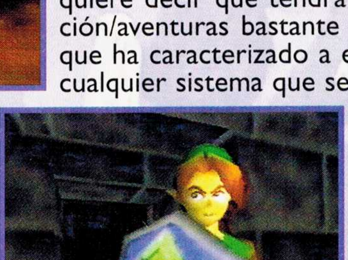


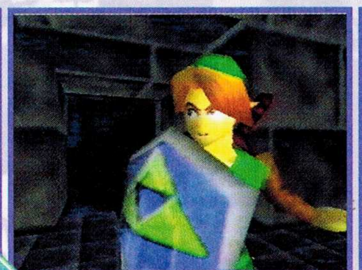


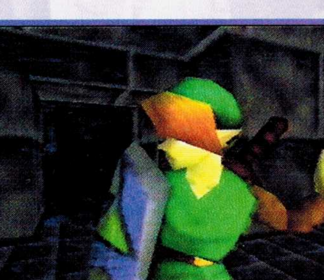


Otro aspecto muy interesante de este juego son todos los efectos gráficos que se tienen dentro del juego; básicamente en el demo que se mostró, vimos muchas fuentes de luz basadas en tonalidades transparentes, brillos y superficies que reflejan la misma luz (como un estanque que está cerca de donde Link encuentra la trifuerza, si uno se fija bien, en las paredes cercanas así como en los techos, se podrá observar que la luz se refleja sobre el agua y después se proyecta en los puntos antes mencionados). Tal como se había dicho con anterioridad, este juego se planea lanzar en Disco para el DD, lo cual nos parece bastante bueno, pues eso quiere decir que tendrá mucho más memoria y así tendremos un juego de acción/aventuras bastante largo y con muchas cosas secretas por descubrir, cosa que ha caracterizado a esta serie de juegos, los cuales han sido excelentes para cualquier sistema que se han hecho (NES, SNES y GB).









Además de los títulos mencionados anteriormente por parte de Nintendo, también se hizo mención del juego **Star Wars: Shadows of the Empire**, pero como todos sabemos, este juego ya está disponible en América y ya hasta un breve análisis hicimos de él. Esperamos para el siguiente número dar algunos tips, sobre todo en la cuestión de la localización de los "Challenge Points".

Todos los juegos que mencionamos anteriormente fueron los títulos de Nintendo, ahora veamos los juegos de los licenciatarios, pues hay cosas muy buenas.

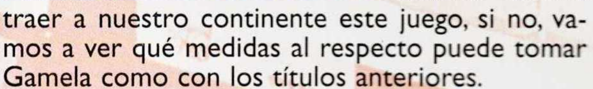






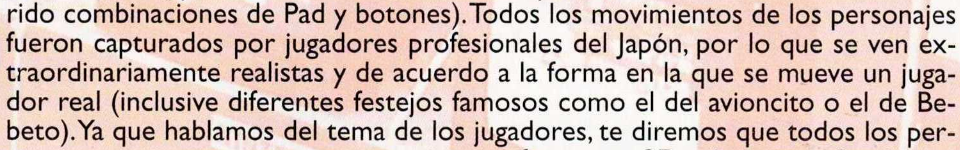
Definitivamente la sorpresa del Show en cuanto a los juegos de los licenciatarios fue el juego de **J-League Perfect Striker** de ***Konami***. Ya desde el mes anterior, nos la hemos pasado atacándote psicológicamente con este juego y te hemos dicho que es excelente, pero ¿qué puedes hacer cuando no se puede decir algo negativo de este juego?

Definitivamente es un título que todos nosotros esperamos con mucha ansiedad, pues los anteriores juegos de Konami de Soccer han sido juegos muy fuertes en lo que es América Latina (recordemos que ISSS y ISSS de Luxe no salieron en la Unión Americana) y esperemos que Konami de América decida traer a nuestro continente este juego, si no, vamos a ver qué medidas al respecto puede tomar Gamela como con los títulos anteriores.





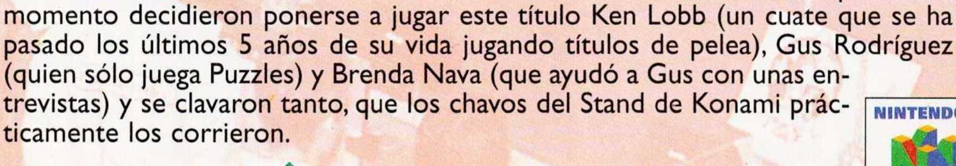
Bien, pero ya hemos dicho mucho y del juego casi no hemos hablado, así que empezemos. Perfect Stiker es un excelente juego (perdón, pero es inevitable), pues tiene muchos aspectos muy bien desarrollados, para empezar el control es extraordinario, al parecer la gente de Konami comprendió a la primera las ventajas que tiene el 3D Stick e hizo que los personajes de este juego realmente se "sintieran" al ser controlados ya que puedes realizar una gran cantidad de movimientos sólo con el control (que de otra forma hubieran requerido combinaciones de Pad y botones). Todos los movimientos de los personajes fueron capturados por jugadores profesionales del Japón, por lo que se ven extraordinariamente realistas y de acuerdo a la forma en la que se mueve un jugador real (inclusive diferentes festejos famosos como el del avioncito o el de Bebeto). Ya que hablamos del tema de los jugadores, te diremos que todos los personajes son figuras en 3D así como todo el estadio, por lo que tenemos que se pueden hacer una gran cantidad de tomas sin que nada se note falso o irreal. El sonido es excelente y ya en lo que corresponde al tema de la conferencia, hicimos una mención que es más que convincente.







Pero fuera de todo lo que ya dijimos antes, todavía hace falta decir que este juego, aunque tenga una gran cantidad de elementos a dominar es extraordinariamente sencillo de hacerlo y muy divertido además de adictivo, tanto así que en un momento decidieron ponerse a jugar este título Ken Lobb (un cuate que se ha pasado los últimos 5 años de su vida jugando títulos de pelea), Gus Rodríguez (quien sólo juega Puzzles) y Brenda Nava (que ayudó a Gus con unas entrevistas) y se clavaron tanto, que los chavos del Stand de Konami prácticamente los corrieron.





Gambare Goemon 5



Otro juego que causó bastante expectación (aunque sólo se mostró un demo en video) fue el de **"Gambare Goemon 5"**. En este caso vamos a repetir también por enésima ocasión que esta serie de juegos es a la que pertenece el título de "Legend of the Mystical Ninja" aquí en América, con la diferencia de que aquí sólo salió uno. Básicamente el video presentaba a los 4 héroes del juego en diferentes actitudes, pero las imágenes de este video estaban generadas y animadas en computadoras SGI. Sin embargo, dentro de este video se incluían un par de imágenes de lo que es el juego real, el cual en esos momentos todavía se encontraba en una etapa muy preliminar de desarrollo.



Además de esas imágenes que les mencionamos, también nos dieron unas fotos de unos demos de lo que se pretende lograr con el juego. Este será un título de acción 3D para uno ó 2 jugadores simultáneos.



Como sucedió con los otros 3 títulos que le siguieron al primero, consideramos muy difícil que éste vaya a llegar a este continente, pero es bastante interesante conocer qué está haciendo ***Konami*** para cuando lleguen los títulos que todos esperamos como la serie de los "Contra" o los "Castlevania".

Powerful Pro Baseball 4

Además de los 2 juegos antes mencionados, ***Konami*** también mostró un par de juegos más para este sistema (de los 4 juegos mencionados ya se había hablado anteriormente). El primero de ellos es el juego de **Powerful Pro Baseball 4**, el cual convierte a Konami en la marca "fuerte" en el género de deportes por el momento, aunque hay otras compañías que también quieren competir fuerte en esa área. Este juego es bastante parecido a los anteriores de la serie, donde los personajes parecen unas esferas medio unidas con ojos y uniforme. El juego cuenta con ex-







celentes efectos gráficos, aunque vale la pena decir que nos gustó un poco más el juego de Imagineer.



MAHJONG MASTER

El otro título es **"Mahjong Master"** el cual en cuestión de gráficos no es nada espectacular, inclusive si te dijéramos que es para el SNES ¿nos creerías?, pero como los otros juegos de fichas, el potencial del sistema se enfoca más en lo que es la "Inteligencia Artificial" y así hacer más competitivo el juego. Lo chistoso de este título es que puedes jugar un modo de historia en el que seleccionas a uno de los muchos personajes que tienes y lo llevas a competir contra otros, pero tendrás que buscarlos primero, haciéndote de una buena reputación.





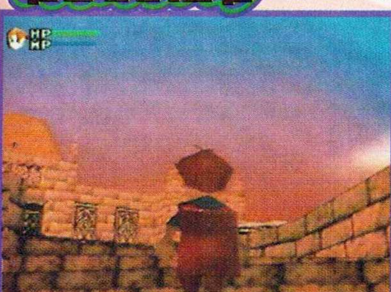
Ahora hablaremos de ***Imagineer***, que fue otra compañía que mostró bastantes juegos para el N64 y muchos de ellos prometen ser buenos. Para empezar te diremos que su título que estaba más próximo a salir (de hecho ya salió en Japón) es el juego de **King of Pro Baseball**. Este título como lo mencionamos, tiene personajes de tipo "deformados" con una gran cantidad de movimientos y expresiones faciales dependiendo el tipo de acciones que esté realizando (bateando, corriendo, sufriendo porque no dan una...). Los gráficos en general de este juego son muy buenos así como la movilidad. Como dato extra te podemos comentar, que los equipos que aquí se representan son profesionales del Baseball de ese país y hasta donde sabemos, no hay planes para adaptarlo a este continente.





ELTALE

Además de ese título, esta compañía se encuentra trabajando en otros 3 juegos que saldrán a mediados de este año en Japón y aún no se sabe cuál será el destino de estos títulos para este continente, el primero es el que consideran que será el primer RPG como lo conocen al género los Japoneses (explorando mundos, eliminando monstruos con magia) que estará listo para este sistema, el nombre de este juego es **"Eltale"** y en él manejas a un personaje que va viajando por un mundo de fantasía, va conociendo gente (se dice que serán en total 3 personajes los que podrás manejar) y aprendiendo magias para poder luchar contra la gran cantidad de monstruos a los que se tendrá que enfrentar. La perspectiva del juego es siempre de seguir al héroe.



MULTIRACING CHAMPIONSHIP

Otro juego interesante es el de **Multiracing Championship**, el cual está siendo desarrollado por el mismo equipo que creó el juego de Baseball (Genki), básicamente se trata de un título en el que compites en la modalidad de "Off Road", teniendo así que correr en circuitos llenos de peligros, pero a la vez muy padres, pues estás corrien-









do a campo abierto. Este título fue solamente mostrado en video y con eso podemos decir que los gráficos son muy buenos y que quizá éste sea el mejor juego de carreras "serio" que se esté programando para el sistema, ahora sólo falta que no nos defraude con la movilidad como pasó con el juego de Rev Limit.

Un cuarto juego que pudimos observar fue el de **J-League Dynamite Soccer**, el cual es extraordinariamente simple y no impresiona en nada después de ver el juego de Konami. Seguramente después de ver el titulo antes mencionado, la gente de Imagineer se pondrá a trabajar muy duro en él, si es que quiere tener una buena oportunidad dentro de ese reñido mercado.



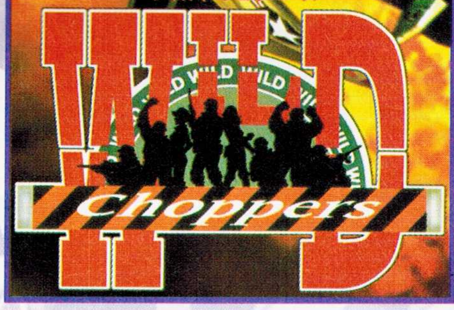




Y siguiendo con esto de las compañías que mostraron varios juegos vamos con ***Seta***, ellos exhibieron un par de títulos que nos parecieron interesantes, el primero de ellos es el de **Rev Limit**, el cual es un nuevo juego de carreras. Básicamente, tú te pones al mando de un vehículo que debe competir contra otros parecidos al tuyo a través de diferentes circuitos que hay en el juego. Una de las características es que conforme ganes carreras, puedes ir mejorando tu vehículo adquiriendo partes mejoradas. Una de las cualidades son sus gráficos, los cuales son extraordinarios y todo lo que está en pantalla se mueve con mucha suavidad, además de que hay mucho realismo en todos los objetos que aparecen y que hay bastantes efectos de luz. Sin embargo y con todo lo que mencionamos con anterioridad, este juego tiene un gran problema y es la movilidad, ya que la idea de la gente de Seta es hacer este juego más de tipo simulador, pero el vehículo no responde muy bien a los movimientos del control, si Seta logra mejorarlo en ese aspecto, sin lugar a dudas será un excelente título.

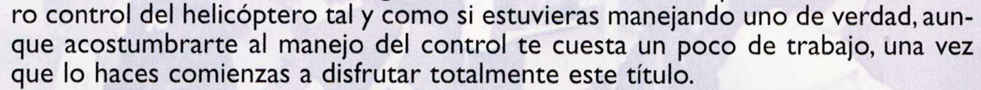




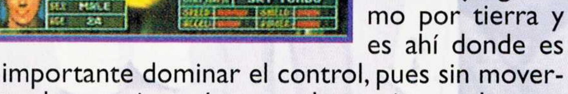




Otro juego que se ve muy bien de esta misma compañía es el de **Wild Choppers**, es un título de acción en el que te pones al mando de diferentes tipos de helicópteros, con los cuales deberás atacar varias bases enemigas para llevar a cabo una buena cantidad de misiones. Quizá lo más impresionante de este juego no sean los gráficos, sino el modo en el que controlas el helicóptero y que lo hace diferente, pues a diferencia de otros y gracias al control del N64, aquí tienes un verdadero control del helicóptero tal y como si estuvieras manejando uno de verdad, aunque acostumbrarte al manejo del control te cuesta un poco de trabajo, una vez que lo haces comienzas a disfrutar totalmente este título.



En este juego deberás cuidarte, pues tus enemigos te atacarán tanto por aire como por tierra y es ahí donde es importante dominar el control, pues sin moverte de una cierta área en el espacio, puedes atacar con tus disparos a los helicópteros enemigos y después inclinarte un poco para arrojar misiles a los enemigos de tierra.









¿NOTA USTED LA DIFERENCIA DE ESTOS DOS NINTENDOS 64?

Este NINTENDO fue comprado con un Distribuidor Autorizado

Este NINTENDO fue comprado en el Mercado Negro.



Morita Shogi 64

Y totalmente para el mercado Japonés tenemos 3 títulos que están bajo desarrollo en este momento, el primero de ellos es el de **Morita Shogi 64**, el cual es algo así como una nueva versión del primer juego de Shogi que sacó esta compañía cuando se lanzó el N64 en ese país. Otro juego que saldrá es el título de **Ikazuti No Gotoku**, este es un título de "Go" en el que aparecen jugadores muy famosos de Japón. Básicamente y como ya se ha mencionado con anterioridad, estos juegos se programan no para aprovechar el potencial del sistema en gráficos, sino se utilizan para crear una mejor Inteligencia Artificial y con eso tratar de emular mejor el pensamiento de un ser humano.

Ikazuti no Gotoku

Una cosa interesante acerca del juego de Morita Shogi 64 es que el mismo cartucho tendrá una conexión de teléfono, pues tiene una especie de "Modem" (el cual fue mencionado en la parte del panel de discusión) con el cual podrás establecer contacto con otro cartucho y así jugar a distancia con un amigo. De la misma forma podrás conectarte con la asociación japonesa de Shogi y jugar contra jugadores profesionales. Este implemento está bastante interesante y habrá que ver si se le sigue dando uso en el futuro o ver qué más se les ocurre a los ingenieros de Seta.

Además de los títulos mencionados, esta compañía también está trabajando en un juego de Simulación de nombre **"Super Real Island"**.

Turok

Otro de los juegos interesantes que pudimos ver dentro del Show fue el de **Turok,** este juego está más que confirmado para salir en este continente (de hecho sale el mes entrante), como en este número ya hablamos mucho de él en la sección de nuestra portada, mejor nos vamos con los otros títulos que se mostraron (de cualquier forma era importante mencionar que éste estuvo en exhibición).









Dual Heroes

Hudson anunció (antes del Show), que se encontraba trabajando en varios títulos para el N64, pero por extrañas razones sólo dos se mostraron y ambos estaban en etapas bastante preliminares de desarrollo. El primero de estos títulos ya había sido mencionado en esta revista hace tiempo y es el de **Dual Heroes**, este es un título de pelea con personajes y escenarios 3D. Básicamente te podemos decir que se planea hacer un juego que tenga una gran cantidad de golpes, movimientos especiales y llaves. Por el momento sólo había 2 personajes programados (los mismos que ya habíamos mencionado con anterioridad) pero se planea que tenga más de 8 personajes.



El otro título es un juego de lucha libre de nombre **"Pro Wrestling Game"**, en el cual encontrarás luchadores muy populares de ese país. Este título esta todavía más elemental que el de Guardian Heroes, pero por lo que se vio te podemos decir que los movimientos de los personajes están bastante bien capturados y hay una buena variedad de llaves. Aunque no se mencionó oficialmente, es muy probable que sea para 4 jugadores simultáneos.







También en video se mostraron algunos cortos de cómo se planea que quede el juego de **Bomberman 64**. Ahí pudimos observar que conserva el modo básico de juego, pero con la diferencia de que los escenarios están en 3D y son mucho más complejos en su elaboración. Los otros juegos que según el "Press Release" se iban a mostrar en el Stand de Hudson y nunca aparecieron, son un nuevo título de Baseball de nombre **"Power League 64"** y uno nuevo de la serie de **"Hagane"**.

Go! Go! Trouble Makers

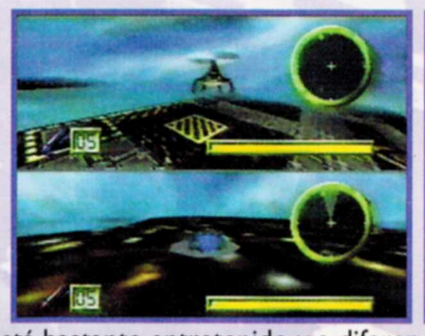


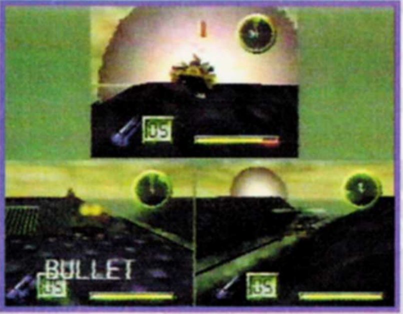
Enix presentó un par de juegos para el N64, aunque a decir verdad sólo uno de ellos era nuevo, pues el de **Wonder Project J2** salió el mismo día del Nintendo 64 Space World. El otro se llama **"Go! Go! Trouble Makers"** y es un título de acción con una gran cantidad de efectos visuales muy bien realizados. Este título fue mostrado solamente en video y ahí se apreciaban una (muy interesante) cantidad de escenas y cosas qué hacer, así que parece que tendrá bastante variedad en lo que al juego en sí se refiere. Un rumor muy fuerte antes del evento, era que posiblemente esta compañía mostraría algunas escenas del juego Dragon Quest VII para el N64, aunque a final de cuentas esto no fue cierto. Ya que estamos hablando de este título te podemos anticipar que se dice que se programará para el Disc Drive y que saldrá casi al mismo tiempo que este periférico, pero lo vemos muy difícil, tomando en cuenta el tiempo que se lleva programar este tipo de juegos (a menos que esté preparando una gran sorpresa).



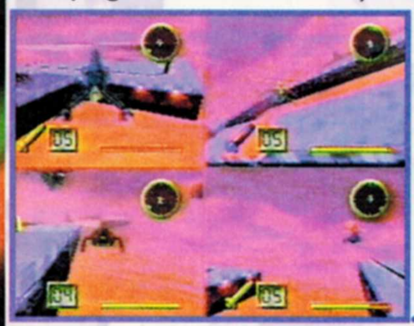


Ultra Combat





Algo que nos pareció raro, es que aunque ya se había dicho con bastante anterioridad que el juego de **Blade and Barrel** lo lanzaría Kemco de Japón (e inclusive así se mostró en el evento, en el mismo "Press Release") estaba otorgado a la compañía Kotubuki System. Pero bueno, nosotros haremos de cuenta que el juego lo lanzará ***Kemco*** y te diremos que está bastante entretenido y a diferencia del juego Wild Choppers de Seta, éste es más de acción que de simulación. En él te dedicas a destruir casi cualquier cosa, desde gigantescos tanques enemigos y aviones, hasta edificios. Algo muy interesante de este juego es que será para hasta 4 jugadores simultáneos en modo de Vs. Otro dato interesante que ya habíamos mencionado, es que está planeado para salir en América con el nombre de **"Ultra Combat"** y será lanzado por GT Interactive.







Hablando de ***GT Interactive*** ellos también tienen planeado lanzar en este continente el juego **"Hexen"**. Este título es muy del estilo de "Doom", pero en lugar de manejar a un súper soldado podrás escoger de entre diferentes personajes como un bárbaro, un mago o un clérigo con armas y cualidades únicas dependiendo su clase. Otra cosa interesante del juego, es que aquí podrás subir el nivel del personaje haciendo experien-







cia eliminando enemigos, lo cual lo hará más poderoso. Otro punto importante de este juego, es que podrán jugar 2, 3 y hasta 4 jugadores simultáneamente. De ahí en fuera el juego es muy parecido a otros de este tipo, en los que deberás encontrar la salida de diferentes escenarios, todos llenos de acertijos y enemigos. Este título será lanzado en Japón por un nuevo licenciatario de nombre Game Bank, el cual parece estar muy ligado a GT Interactive.





MISSION: IMPOSSIBLE

Como ya habíamos mencionado en el Reset del número anterior, en este evento tuvimos la oportunidad de ver (¡al fin!) imágenes reales del juego de **Mission: Impossible** las cuales se ven bastante bien. Este título está planeado para ser una aventura, en la que tendrás que infiltrarte a diferentes edificios para así obtener información muy al estilo de la película. Además de los elementos de aventura, este juego también tendrá acción. Será lanzado en Japón por la compañía ***Victor Interactive*** y como ya sabemos, en América lo comercializará ***Ocean*** (que es la misma compañía que se encuentra programándolo). Una noticia interesante sobre este juego, es que una vez que Ocean se enteró de los planes de Nintendo sobre el uso del DD (detallados al principio de este reporte) hizo patente su interés de sacar un complemento en disco para este título, el cual tendrá más misiones que las que vendrán en el cartucho.



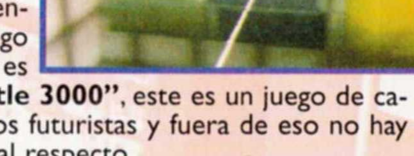




CHAMELEON TWIST



La compañía ***Japan System Supply*** (la cual programó algunos buenos juegos para el Virtual Boy) se encuentra trabajando en un par de títulos para el N64, los cuales estarán listos hasta la siguiente mitad de este año. El primer juego es **"Chamaleon Twist"**, en el que tú manejas a un extraño personaje que deberá recorrer diferentes escenas y se valdrá de implementos raros (como su propia lengua) para poder ir avanzando. También se menciona que el mismo personaje irá adquiriendo más poderes conforme avanza. El otro juego que tiene planeado lanzar esta compañía es **"Cavalry Battle 3000"**, este es un juego de carreras de motos futuristas y fuera de eso no hay muchos datos al respecto.



CAVALRY BATTLE 3000



SONICWINGS ASSAULT





Dentro de otra serie de juegos que se mostraron en el evento, tenemos que ***Video System*** presentó su juego de **Sonicwings Assault**, éste pretende mezclar los géneros de simulación y acción. Básicamente te podemos decir que aquí te pones al mando de un moderno avión de combate, el cual tendrá que pelear en al aire contra otros aviones o también contra gigantescos enemigos. Lo interesante de este título es que se dice que está siendo programado por Paradigm Simulations con su recién creada "división de





HUMAN GRAND PRIX

videojuegos", aunque este rumor es bastante fuerte, es algo que todavía no se puede confirmar. Además de este juego, ***Video System*** también se encuentra trabajando en un título de Mahjong aún sin nombre. ***Human*** por su parte mostró un juego de carreras Fórmula 1 llamado **"Human Grand Prix"**, este título se supone que tendrá muchos de los circuitos profesionales de esta categoría, reproducidos con la mayor fidelidad posible (la foto es en blanco y negro es a propósito, pues fue la única que distribuyeron), este título tiene una movilidad bastante exponencial (como Cruis´n USA) pero lo bueno es que te acostumbras rápido, lo único malo del juego es que los gráficos parecían de sistemas de 32 Bits, pero comentaron que eso era porque su mayor prioridad era terminarlo en movilidad, valores y todo eso y después trabajarían sobre lo gráfico. La compañía ***Epoch*** mostró el juego **"Doraemon"**, el cual está basado en un popular personaje de animación, se parece mucho a Super Mario 64, pero con la diferencia de que aquí podrás manejar una buena cantidad de personajes que tienen diferentes formas de atacar a los enemigos; así que tendrás que usar al más indicado en ciertas ocasiones. Por otra parte, también pudimos ver el juego de **"S.D.F. Macross"** o **"Robotech: Crystal Dreams"** (como lo conoceremos en nuestro continente) y la verdad aún no es lo que esperamos, si no trabajan más en él, es muy seguro que defraudará a muchos fans de esta serie en nuestro país, este juego lo distribuirá ***Tomy*** en Japón. Ya para rematar te diremos que otros juegos planeados son **"Virtual Pro-Wrestling"**, un juego de lucha libre de ***Asmik***; **"Pro-Mahjong Kiwame 64"** de ***Athena***; **"Mahjong 64"** de ***Koei***; **"Super Robots Spirits"** de ***Banpresto***; **"64 Sumo"** de ***Bottom Up*** y **"J-League Live 64"** de ***Electronic Arts / Victor*** (el que será lanzado en este continente como FIFA 97).









NINTENDO 64

Al parecer en Japón les entró muy duro la onda del N64 y descuidaron bastante los juegos tanto de SNES como los de GB (y ni qué decir del Virtual Boy, pues de este último sistema no se presentó ningún juego) pues fue muy poco el Software que hubo, de cualquier forma vamos a echarle un ojo para ver qué hay de interesante.



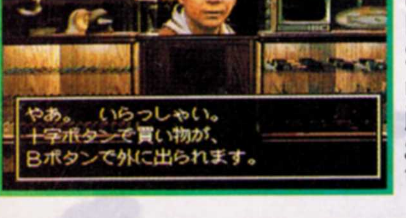


SUPER DONKEY KONG 3

Primero que nada tenemos que Nintendo presentó solamente un par de juegos para el Super Famicom (SNES) y para acabar, el primero de estos títulos Super Donkey Kong 3 ya había salido un día antes de que fuera mostrado en el evento y en América salió 3 días después de que terminó el evento, estamos hablando del juego del que nosotros conocemos como **Donkey Kong Country 3**. Realmente no hay más qué decir al respecto, pues ya hemos hablado bastante de él.

BASS FISHING Nº 1

El otro juego mostrado fue el de **Bass Fishing No. 1** o Itoi Shigesato no Bass Tsuit No. 1. Como te podrás dar cuenta, se trata de un título de pesca y está patrocinado por un importante pescador de ese país. El juego tiene incorporado el Chip especial SA 1 que ayuda al CPU a calcular información muy compleja con lo que se trata de hacer el juego muy real internamente y no sólo en gráficos como se había acostumbrado antes, tal es el caso del lugar en el que cae el anzue-





SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



lo, el tipo de carnada que se usa, clima, temporada del año y hasta algunos hábitos de los peces, dependiendo del estanque. Lo interesante de este juego es que mediante el sistema de comunicación "Satelly-View" (del que ya hemos hablado bastante en números anteriores) los jugadores podrán retar los Scores del mentado Itoi Shigesato y si alguien puede hacer un mejor Score que él, será incluído en una lista especial. Por la naturaleza del juego, realmente dudamos que este título lo vayamos a ver en América y sobre todo si no se pueden aprovechar cosas tan buenas como lo del Satelly-View.

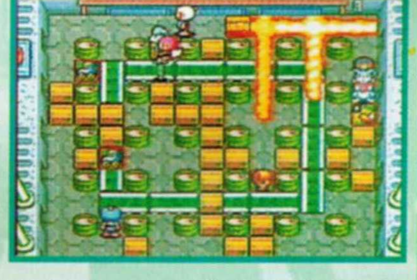


Después de ver este impresionante despliegue de variedad, veremos los títulos de los demás licenciatarios, los cuales también son pocos, pues parece que todos se están preparando muy en serio para el N64.

Dragon Quest III

Quizá el juego que más llamó la atención para este sistema es el "Remake" que hizo ***Enix*** de su gran clásico para el Famicom o NES "**Dragon Quest III -Soshite Densetsu he-**" o algo así como "Dragon Quest III -La aventura comienza-". A decir verdad este no es totalmente un remake, pues aunque hay cosas que se mantienen del original (como el tipo de personajes que puedes elegir para que te acompañen a lo largo de tu camino, las misiones que debes cumplir o el tipo de juego que es institucional) los diseñadores decidieron incluirle bastantes cosas nuevas como una parte dentro del juego donde el héroe deberá pasar por una especie de "Juego de la Oca" donde va avanzando por un tablero, dependiendo el número que indiquen unos dados y tendrá que pelear o recibir premios (dependiendo lo que haya en la casilla a la que llegue). Otras cosas nuevas son algunos tipos de enemigos, la animación que tienen ahora los monstruos para no verse estáticos y la música que suena totalmente sinfónica, además de algunos secretos extras que la gente de Enix no quiso mencionar, pues son casi al final del juego y se los dejan como sorpresa para los videojugadores. Como otro dato extra te podemos mencionar que el diseño de los personajes también fue un "Remake" de Akira Toriyama (El mismo de Dragon Ball) quien creó a los personajes cuando el juego salió por primera vez para el Famicom hace más de 5 años y él volvió a hacer los nuevos diseños, pero ahora con su nuevo estilo de dibujo.

Bomberman 5



Hudson además de los juegos que se mencionaron anteriormente para el N64, también estaba mostrando 3 juegos para el SFamicom basados en sus ya clásicos personajes. El primero de ellos era la **quinta parte** de su famoso **"Bomberman"** y como recordarás sólo llegaron hasta la segunda parte en este continente y ya nada más (Nosotros hicimos un análisis del Bomberman 3 hace tiempo porque sí iba a salir, pero a final de cuentas...). El caso es que tiene una buena cantidad de innovaciones que se han ido agregando poco a poco y que sería muy largo de explicar, pero la base del juego sigue siendo la misma. También basándose en Bomberman tenemos el juego de **"Bomberman Beedaman"**, este título está basado en unos muñecos que se hacen con la figura de personajes famosos (en este caso Bomberman, pero nosotros tenemos algunos con personajes de Nintendo como Donkey), lo relevante de estos muñecos es que pueden disparar canicas y basado en ese extraordinario fenómeno físico, los pro-

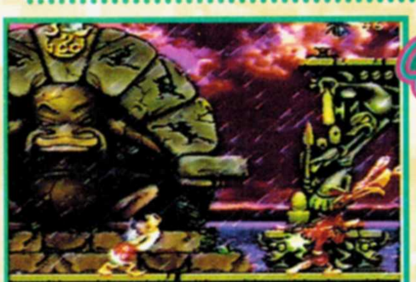
Bomberman Beedaman





Momotaru Dentestu Happy

gramadores de Hudson crearon un juego en el que tengas que derribar diferentes cosas a tiros de canicas, además de eso el juego tiene un modo de Vs. en el que pueden jugar hasta 4 jugadores simultáneos. El último de los juegos de Hudson para 16 Bit que mostró fue el **"Momotaru Dentestu Happy"**, éste también pertenece a una serie de títulos de tablero donde tienes que realizar ciertas acciones dependiendo el casillero al que llegues. Lo más extraño del caso sobre el último juego mencionado, es que a decir verdad es bastante simple, pero es muy popular entre los japoneses.



Maui Mallard

Algo bastante triste era el stand de ***Capcom***, nosotros llegamos con la esperanza de ver algo nuevo para el N64 como todos los rumores indicaban, pero no fue así y en su lugar pudimos observar 3 juegos para el Super Famicom los que ya habían salido en este continente, estamos hablando de **Maui Mallard**, **Pinocchio** y **Street Fighter Zero 2**. Tal como podrás ver, esto no es nada del otro mundo para los videojugadores de este continente, pero como los jugadores de ese país aún no los conocían, sí llegaron al stand de Capcom para ver qué onda con él y aún con todos sus problemas, el que más llamó la atención de los videojugadores de ese país fue el de Street Fighter Zero 2.

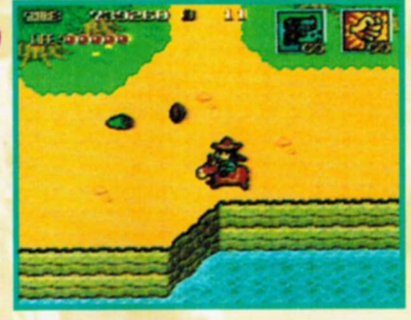


Pinocchio



Street Fighter Zero 2

Gunman's Proof





La compañía que más juegos mostró para el sistema de 16 Bit fue ***Ascii***, quien tuvo en su stand 5 juegos los cuales casi todos son de Aventuras/RPG. Para empezar te podemos decir que ellos preparan un juego de aventura muy al estilo de Zelda (Hasta en los gráficos se parece bastante) de nombre **"Gunman´s Proof"**, en este título debes explorar un inmenso mundo en el que irás encontrando Items y armas nuevas que te permitirán llegar a lugares que al principio del juego no podías accesar. Y totalmente diferente al juego mencionado anteriormente tenemos el de **"Dark Law: Meaning of Death"** el cual es un juego totalmente "Dark" en el que los héroes deben buscar la ayuda de los elementos (agua, tierra, fuego, etc.) para luchar contra un ente diabólico que tiene en jaque a la Tierra; este es un RPG tal y como lo conocemos en donde tú deberás elegir el ataque de tus personajes mediante comandos, pero este juego tiene un nuevo sistema en el que los personajes se vuelven más diestros en el uso de sus armas y magias dependiendo su fuerza, inteligencia etc. (en realidad esto suena como todos los elementos que se encuentran en un juego normal de este género, pero los programadores dicen que aquí se emplea de manera diferen-

Dark Law







Milandra



te). Al parecer un elemento bastante importante para los diseñadores de Ascii es que todos sus RPG tengan vista de tipo "Top View" o vistos por arriba ya que el tercer juego de este género que ellos preparan de nombre **"Milandra"** también tiene esta característica. Este último juego también nos recuerda mucho a títulos como Zelda o BrainLord, ya que tiene elementos de ambos juegos, pues aquí conduces al personaje principal quien está dentro de una torre que está llena de enemigos que debes destruir y con muchas trampas y acertijos.

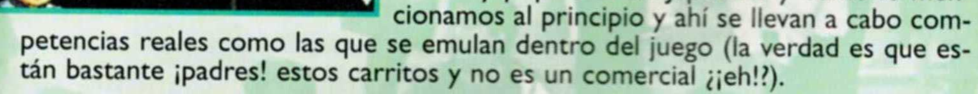
Pikinya



Para darle un poco más de variedad a su repertorio, Ascii también presentó un juego de Puzzle y otro de simulación. El Puzzle de nombre **"Pikinya"**, es básicamente como otros que ya hemos conocido en donde dentro de un panel tienes que acomodar diferentes piezas que van cayendo, dependiendo la forma en la que las acomodes, estas irán desapareciendo o harán piezas más largas. Lo interesante de este caso, es que el título tiene una buena variedad de juego que va desde el típico modo de Vs., el de historia, el de Puzzle o uno muy raro donde dependiendo el número de piezas que desaparezcas en una sola jugada, harás avanzar a una especie de pingüino. El otro juego está basado en unos coches para armar que están de moda en Japón y que se llaman **"Shining Scorpion"**. El juego trata básicamente de que tienes que armar tu vehículo con las piezas que consideres adecuadas y que lo hagan potente en su motor y liviano en su chasis, para después llevarlo competir contra los coches de otros chavos, si ganas obtendrás dinero para comprar piezas y mejorar tu auto. La trama es bastante sencilla, así que los diseñadores decidieron incluirle al juego algunos personajes con mucho carisma para que te identifiques con ellos. Este es quizá el juego más sencillo (en trama) de todos los que mostró esta compañía, pero es el que más elemento de estrategia tiene, además de que es el más popular de todos por el hecho de que estos modelos de armar (que por cierto, son de Tamiya) son muy populares en Japón tal y como lo mencionamos al principio y ahí se llevan a cabo competencias reales como las que se emulan dentro del juego (la verdad es que están bastante ¡padres! estos carritos y no es un comercial ¿¡eh!?).

Shining Scorpion





Dragon Knight 4





Algo que llamó poderosamente nuestra atención en el Shoshinkai, fue ver que la compañía ***Banpresto*** presentó 2 juegos de la compañía ***Elf***, estos títulos están basados en sus versiones para PC, las cuales son muy populares entre los jugadores de PC de ese país (más adelante mencionaremos por qué llamó nuestra atención). Los juegos en cuestión son 2 títulos de simulación de nombre **"Dragon Knight 4"** y **"Doukyusei 2"**. Rápidamente te diremos que en el de Dragon Knight tú te pones al mando de un pequeño ejército que debe luchar contra diferentes tipos de armadas que han tomado distintos castillos de un reino para poder liberarlos y en el juego de Doukyusei 2 tu misión es la de invitar a varias compañeras de tu escuela a salir y entonces, dependiendo de tus decisiones y acciones, la cita terminará bien o muy mal.

DOUKYUSEI 2





Ahora la explicación de por qué estos juegos llamaron nuestra atención: En ambos juegos en su versión original, dependiendo tus acciones, pues... es el premio. En el caso de Doukyusei como te dijimos, tienes una cita, la cual si acaba mal pues la chava se va con una mala impresión tuya, pero si termina bien... pues termina muy bien. El caso es que ambos, (en sus versiones originales) contienen imágenes para adultos, pero para las versiones de SFamicom, estas imágenes fueron editadas o removidas por completo.

SUGOROKU WARS

VS. COLLECTION



Para rematar te diremos que la compañía ***Bottom Up*** presentó un par de juegos, uno de ellos es el **"Vs. Collection"**, en este título hay 4 mini-juegos en los que lo más importante es jugarlos entre 2 ó más personas, pues todos son de competencia. También mostraron el juego **"Sugoroku Wars"** que es de estrategia, en el que controlas a una armada que debe enfrentarse a un grupo rival (ambos juegos de Bottom Up son para hasta 4 jugadores simultáneos). La compañía ***Coconuts Japan*** presentó un juego de nombre **Puzzle de Pro-Baseball**, este es un título de Baseball con una temática demasiado parecida a la del juego Puyo-Puyo, con la única diferencia de que en lugar de tener que unir "gomitas", tienes que unir pequeños cascos, guantes, pelotas, etc. ***Sammy*** de Japón tuvo en su stand el juego **"Pachink-Slot Machine Twin"**, en este título vas a encontrar la adaptación de un par de máquinas tragamonedas muy populares y para rematar te diremos que la compañía ***Culture Brain*** prepara los juegos **"Rantaro the Ninja 3"**, **"Ultra Mahjong HEI"** y **"Ultra Baseball 4"**.

PUZZLE DE PRO-BASEBALL

PACHINK-SLOT MACHINE TWIN



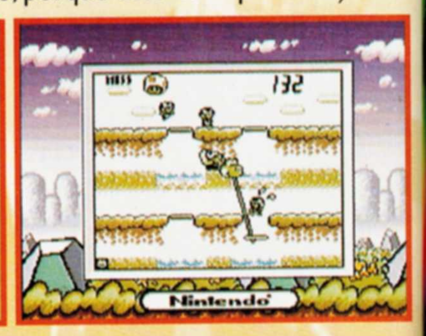
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Afortunadamente para el Game Boy ***Nintendo*** mostró más juegos que los que los que mostró para el SFamicom (uno más), pero tampoco se salvó de la maldición de tener uno de estos juegos ya disponibles para el mercado americano antes de que se exhibiera en Japón.

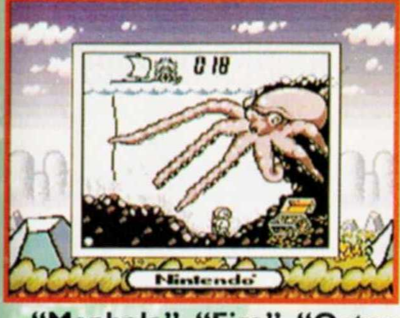
GAME BOY GALLERY

Primero que nada tenemos el juego de **"Game Boy Gallery"**. En este título encontraremos tanto versiones clásicas, como las versiones rediseñadas de los juegos que lanzó ***Nintendo*** dentro de la serie de títulos "Game & Watch". Sí, nos estamos refiriendo a esos juegos que estuvieron de moda hace ya bastante tiempo y que eran la sensación entre los chavos que ahora son papás, pues tenían un juego con una pantalla de cristal líquido en la que había varios dibujos predefinidos y que se "encendían" para dar la ilusión de movimiento y lo mejor de todo (siéntate o agárrate de algo, porque esto es impactante) es que estas máquinas además de juego (última advertencia, no respondemos por lo que te vaya a pasar) tenían también ¡reloj con despertador!, ¡qué barbaridad!, ¡y no eran más grandes que la bolsa de tu pantalón! (excluyendo los que se usaban para ir a la disco) ¡y algunos hasta calculadora tenían! Bueno, después de dar una cátedra de sarcasmo (que no te recomendamos usar contra tus padres), te podemos decir que con todo





GAME BOY





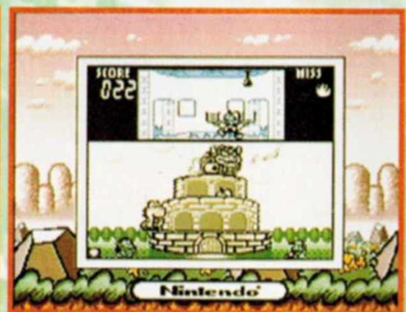
eso, estos juegos son bastante adictivos sin importar lo sencillo que son y es por eso que ***Nintendo*** decidió sacar un juego que contiene los 4 juegos mejor vendidos de este sistema y que son **"Manhole"**, **"Fire"**, **"Octopus"** y **"Oil Panic"**. Estos títulos vienen en sus versiones originales, así como también las versiones con Frames de animación completos y con mejores gráficos, además de que hacen su aparición los personajes reglamentarios de Nintendo como Mario, Luigi, Yoshi, Bowser y Toad.



Este juego cuenta con 2 megabit de memoria y en Japón salió a finales de Enero; para América aún no se sabe cuándo pueda estar disponible (si es que va a estar), pero cuando decimos que éste es un clásico realmente lo es, pues cada que se acuerda Gus se la pasa alardeando que él era muy bueno en uno de ellos y según nuestros cálculos de tiempo puede ser cierto, aunque no sabemos cómo es posible que antes de graduarse metiera esos juegos a su escuela.







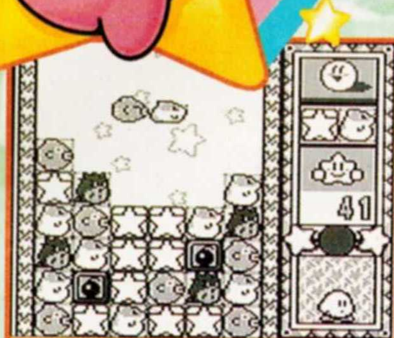


Kirby's Kirakira Kids

A diferencia del juego anterior, todo indica que el de **"Kirby´s Kirakira Kids"** sí va a llegar a nuestro continente pero con el nombre de **Twinkle Twinkle**. Este juego es otro de esos excelentes Puzzles que acostumbra sacar ***Nintendo*** cada que hay un evento con el E3 o el Shoshinkai. Aunque este título lo jugamos por un buen rato, no nos quedó muy claro al final de cuentas de qué se trataba, pues cuando a Gus le explicaban una cosa, a los demás nos decían algo totalmente distinto y es que después de un rato nos enteramos que Kirby´s Kirakira Kids tiene una buena cantidad de modos de juego. Después de deliberar un buen rato, llegamos a la conclusión que en todos los modos debes desaparecer, tanto las piezas con las figuras de los amigos de Kirby, como las piezas que tienen una estrella.









Donkey Kong Land





Ahora te diremos que el otro título que se mostró para GB fue el de **Donkey Kong Land**, pero que en realidad se trata del Donkey Kong Land 2 que hemos analizado en nuestros anteriores números. Realmente desconocíamos que el primer DKL no había salido a la venta en Japón, pero ahora que vimos este juego nos dimos cuenta que así es. ¡Vaya cosa!

4WD Lets and Go



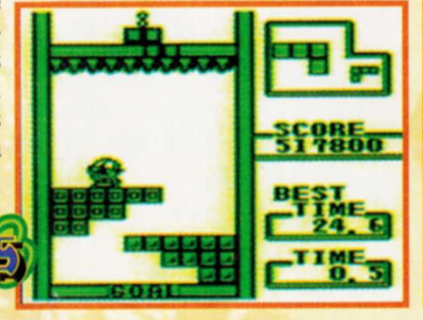


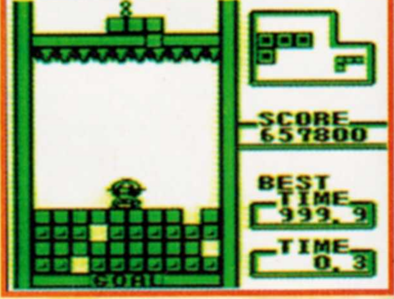
Dijimos anteriormente que Nintendo mostró más juegos (uno) para el GB, pero en este caso los licenciatarios fueron ahora los que mostraron menos títulos para ese sistema. De lo interesante que se pudo ver ahí, tenemos la versión de ***Ascii*** para GB del juego Shining Scorpion; aunque esta tiene un nombre diferente que es **"4WD Lets and Go"** te podemos decir que básicamente es lo mismo que en la versión de 16 Bit, por lo tanto aquí también hay que armar un vehículo y ponerlo a competir contra los de otros personajes.

Mini Four Boy

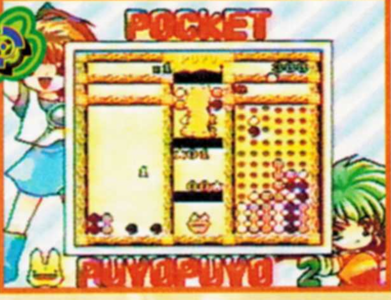
Otro juego muy parecido al antes mencionado es el de **"Mini 4 Boy"** que lanzará en ese país la compañía ***J Wing***, aunque este título tiene la ventaja de que podrás editar tus propios circuitos y los coches, así que no tendrás que resignarte a jugar en los que ya están como el de Ascii. Nunca puede haber una exposición de videojuegos sin que alguna compañía anuncie algún "Tetris Algo" y esta vez le tocó el turno a ***Jaleco***, pues ellos presentaron la versión de GB del juego **"Tetris Plus"**. Esta nueva versión de Tetris tiene un nuevo modo en el que debes ayudar a un explorador a llegar a la parte baja de la pantalla, evitando una pared con picos que viene descendiendo peligrosamente. Para ayudarlo tienes que desaparecer la piezas que le impiden ir avanzando hacia abajo y poner algunas en sitios estratégicos, para que él se pueda mover. Además de este nuevo modo de juego Tetris Plus también incluye la versión original para aquellos a los que todavía nos gusta.

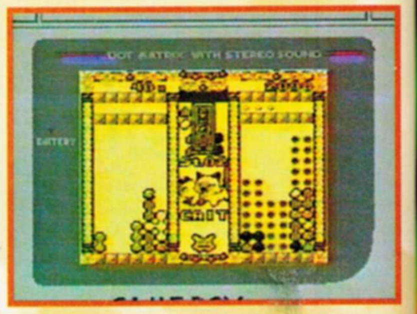
Tetris Plus





Pocket Puyo-Puyo





Por su parte la compañía ***Compile*** se prepara a sacar una nueva versión de su juego casi "de culto" Puyo-Puyo con el nombre de **"Pocket Puyo-Puyo"**. Esta versión no difiere mucho de las anteriores versiones que han salido, pues la temática es la misma y los cambios son más que nada en la movilidad y algunos modos de juego hechos para expertos de la serie, pero algo que sí es muy bueno es que ahora ya podrás ver los 2 paneles de juego en la pantalla del GB, así ya no tendrás que imaginarte qué hizo el enemigo a la hora de mandarte un castigo, como pasa con Tetris Attack de GB. Como comentario adicional te recordamos que la primera versión de este juego salió para el SNES, pero con el nombre de Kirby´s Avalanche



aquí en América, así que con esto ya sabes de qué juego estamos hablando.

Ya para finalizar te mencionaremos rápidamente que la compañía ***Nihon System Supply*** presentó el juego de **"Go! Go! Chalvo 55"** que es un título de acción de lado o Side Scrolling que está basado en su personaje oficial y que también apareció en el juego Bound High para el VB. ***Kemko*** también presentó un juego de GB y este es el de **"Snoopy no Hayimeteno Otsukai"**, está basado en el personaje de Snoopy y es un título de tipo tablero que está enfocado a los jugadores jóvenes, pues dicen que está diseñado "con cero violencia, pero con mucho amor". Entre otros juegos interesantes que había, tenemos el **Bomberman GB 3** de ***Hudson*** (tan divertido como todos los anteriores, pero con más opciones nuevas) los juegos de ***Bandai*** que están basados en famosas animaciones como **"Detective Conan"**, **"GeGeGe no Kitaro"** y **"Shin-chan"**. Además de todos esos títulos -y ahora sí para finalizar- también vimos **"Super Chinesse Fighter GB"** y **"Sherazard Legend"** de ***Culture Brain***. **"Pachio-kun Gallery"** de ***Coconuts Japan*** y **"Makibaoh"** de ***Tommy***.

GO! GO! CHALVO 55

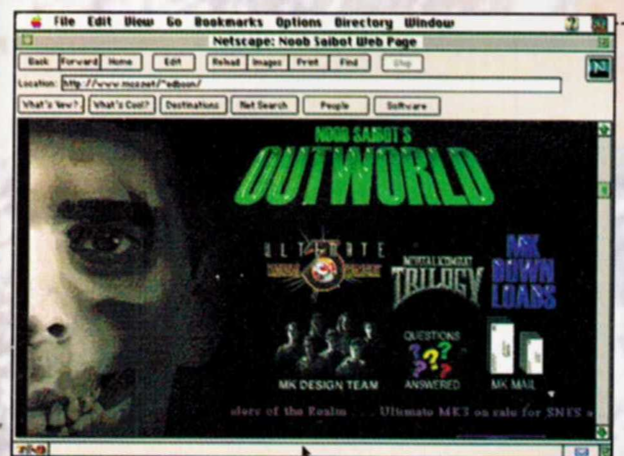
SNOOPY NO HAYIMETENO OTSUKAI

GEGEGE NO KITARO

GAME BOY

club net

Para que no digas que somos inconsistentes, a continuación te daremos algunas direcciones de Internet que son muy interesantes. De alguna u otra forma estas direcciones tienen algo que ver con videojuegos, así que empecemos.



¿Cuáles son las características de Noob Saibot?, es un ninja negro que te traba con una facilidad increíble en Ultimate Mortal Kombat y Mortal Kombat Trilogy, pero además de eso él es el único de los personajes de esta serie que tiene su propia página. Bueno, en realidad él no es el que tiene la página, más bien esta es la página oficial de Ed Boon, uno de los creadores del concepto Mortal Kombat. Aquí podrás encontrar información más que oficial sobre los juegos de esta serie, preguntas y respuestas, videos, Links a páginas de más gente de Williams y más cosas sobre MK. Esta es una página interesante, pero el problema es que como este individuo se ve que siempre está muy, muy ocupado no verás updates muy seguidos.

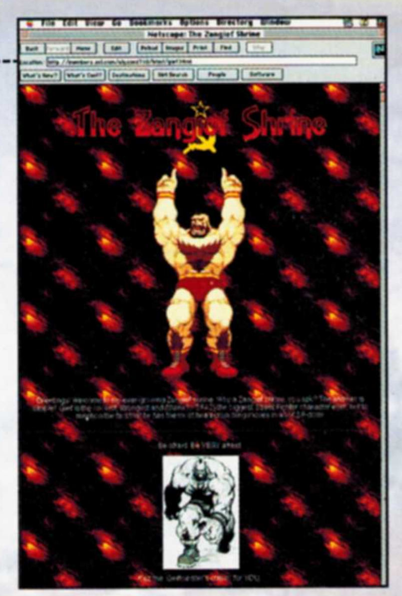
La dirección es:

http://www.mcs.net/~edboon/

¿Quiénes son Diversiones Moy? Pues ellos son una compañía que se dedica a distribuir juegos de Arcade de las compañías más importantes y a vender franquicias en nuestro país. Si la memoria no nos falla, ellos iniciaron operaciones en un local de Guadalajara (con un infame acomodo de botones del lado izquierdo en las máquinas). De cualquier manera, ellos acaban de echar a andar la "MoyNet"; en esta página la gente podrá obtener información de la compañía, pero lo que más nos interesa es un apartado en donde ellos quieren formar algo así como una "liga de videojugadores", que por cierto todavía estaba en construcción a principio de año, pero esperemos que ahora ya esté lista.

La dirección es: **http://moy.com.mx**

Hay gente que hace páginas del Chupacabras, de sus datos personales o hasta de la onda grupera, pero ¿Qué tal una página dedicada a Zangief? ¡Pues sí! hay una persona que es un estudioso de Rusia y además le gustan los videojuegos, así que decidió crear una página de su personaje preferido que es obviamente Zangief. Lo más interesante del caso, es que este personaje ha generado mucha información en los últimos meses y eso le ha permitido hacer "Updates" constantes a su página.



La dirección es:

http://members.aol.com/ulysses710/html/gief.html

La dirección es:

http://www.nintendo.com/

De nuevo damos la dirección de Nintendo por si alguien no la tiene. Más que ser la dirección de Nintendo como compañía, esta dirección la mantiene la revista "Nintendo Power"





Esta dirección te la damos sólo como curiosidad, pues si tu navegador no puede reconocer caracteres Japoneses no podrás entender nada de la página de Nintendo de Japón (bueno, de cualquier forma a lo mejor tampoco ibas a entender).

La dirección es:

http://www.nintendo.co.jp/



La compañía GT Interactive se ha dedicado a comercializar juegos muy importantes para computadora en el último año y según ellos pronto lanzarán juegos importantes para el N64 como Ultra Combat y Hexen (además se dice que ellos prepararán Duke Nuke 3D para este mismo sistema).

La dirección es:

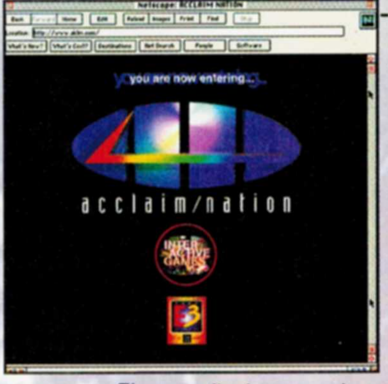
http://www.gtinteractive.com/

Este es otro sitio interesante. No sólo porque esta compañía le dio el "cerebro" al N64, sino porque siempre vas a encontrar información relevante, cosas nuevas y hasta juegos, así que te recomendamos visites a los cuates de Silicon Graphics. Por cierto, en esta página vas a encontrar el "Cosmo" que es un plug-in con el que podrás ver modelos tridimensionales hechos en VRML versión 2. Te recomendamos que vayas viendo qué onda con esto, ya que esperamos que pronto podamos tener concursos de VRML donde podrás mostrarnos tus habilidades para crear a tus personajes favoritos de Nintendo.



La dirección es:

http://www.sgi.com/



Esta es otra compañía que espera tener bastantes hits para el N64. En su página podrás obtener información interesante sobre Turok así como otros juegos que planean lanzar. El pequeño inconveniente es que te tienes que registrar (gratuitamente) para poder ver la página completa.

La dirección es:

http://www.aklm.com/







Nos han llegado muchas cartas con trucos y passwords de este juego y ya es hora de publicarlos, así que comencemos con la 9a. cápsula del Dr. Light. Para conseguir esta cápsula debes tener todas las partes de la armadura y los 4 robots activados, así como los 8 contenedores y los 4 tanques de energía, sin tener ningún chip activado.

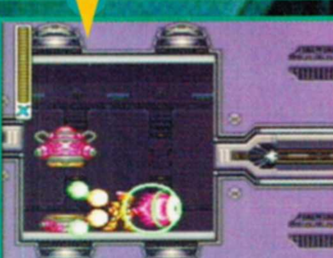
Ahora en la primer parte del laboratorio del Dr. Doppler, llega hasta la parte donde te enfrentas a este robot.



Elimínalo y continúa tu camino hasta llegar aquí (necesitas tener toda tu energía llena).

Ahora déjate caer por el hoyo pegado del lado izquierdo y entrarás a un cuarto secreto.





Con esto tienes activados los 4 chips y tu armadura es dorada.

Obviamente existen pequeños obstáculos para obtener ciertas partes de la armadura o la letras de los robots, pero no son imposibles.

Para obtener la letra K, vé a la escena de Toxic Seahorse y utiliza el robot de la letra F (Frog).





Colócate como indica la foto y utilizando el botón A (Dash) llega lo más alto que puedas.

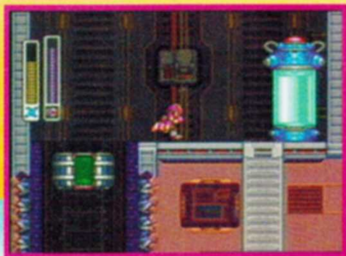
Ya que hayas presionado 6 veces el botón A, salte del robot (con Arriba y B) y haz un Dash vertical (Arriba y A) para alcanzar la orilla de la plataforma donde se encuentra la letra K que activa a Kangaroo. Recuerda que puedes brincar en la superficie del agua.







Para conseguir la cápsula que te da Body-P en la escena de Volt Catfish, llega hasta el lugar que muestra la primer foto y carga G. Well utilizando el Arm-P para tu X-Buster. Así la plataforma verde se elevará y podrás alcanzar el piso.



Edgar, Guillermo y Rodolfo Juárez Morales, David M. Naranjo (Gohan), David Quiñones Teviño (Toxido Madk), Zabdi Espejel Chazari, Manuel Valdés Rojas, Ocón Pérez Vladimir, Eduardo Alberto Cuervo Laffayet, Macario Arce Zambrano, Josué Daniel Caraveo Rodríguez, Diego Montoya Orozco, Víctor Manuel Ozuna P., Jorge A. Torner Castillo (Wiseman), José Daniel Trujillo Q., Juan José Serna Castillo, Cosme Damián Cavazos Martínez.



Aquí tienes 3 Mavericks eliminados, 3 tanques de energía, los robots K, H y F, las botas de la armadura y 3 Chips que te dan en las cápsulas rojas.



Ahora vamos con algunos passwords curiosos.

Este password es el que tiene todas las modificaciones, o sea, toda la armadura y todos los robots sin haber agarrado ningún chip y sin haber eliminado a ningún Maverick.

Alvaro Gutiérrez López, Israel R. Zárate V.



Con éste tienes a todos los Mavericks derrotados y los 4 tanques de energía, toda la armadura, los 8 corazones y los 4 robots más 2 Chips. Además pasará algo extraño con el primer jefe de la fortaleza porque no habrá nadie en el cuarto del jefe.

Cosme Damián Cavazos Martínez.



Tienes el casco sin tener el Arm-Part ni T. Thunder.



Este password es innovador, ya que tienes 2 chip: el Energy Chip y el Arm Chip (Hyper C). Además tienes el robot Armor sin Tornado T.





Con este tienes el Leg Chip y el Energy Chip.

¡Ah! y por si fuera poco tener 2 Chips, con éste tienes 3: Leg, Arm y Energy Chip.

Sebastián Ramos Ruiz Jr.









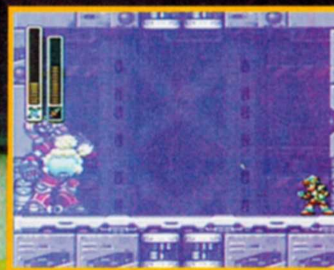
Finalmente, tenemos este password con el que obtendrás un ataque nuevo, la espada de Zero, además de la armadura completa, los 8 corazones, los 4 robots y los 4 tanques.

Si te fijas bien, por ahí hay 2 passwords muy "raros" acerca de la trama del juego. NO, nos referimos a los que te dan más de 1 Chip, sino al del jefe de la primera parte del laboratorio del Dr. Doppler y a la espada de Zero. Tal vez te estés preguntando cómo se logra esto. Pues a continuación te decimos cómo.



Primero elimina a Blizzard Buffalo para obtener Frost Shield, luego vé contra Toxic Seahorse y ahora entra a la escena de Tunnel Rhino. Aquí te enfrentarás a Bit antes que nada, así que utiliza Frost Shield para derrotarlo totalmente.





Vence a Tunnel Rhino con Acid B. y entra a cualquier escena para enfrentarte a Byte con el arma de Tunnel Rhino (T. Fang), así lo vencerás también por completo. Así ellos ya no saldrán en la primera escena del laboratorio del Dr. Doppler.

Pepe Ilitzky, Luis Angel Duarte Gutiérrez.



Este truco es el equivalente a los 2 poderes especiales que Megaman ha tenido en sus 2 aventuras anteriores. Mucha gente pensó que era la armadura dorada y hasta ahora sólo 2 lectores nos han escrito diciéndonos cómo conseguir este poder. Por lo anterior hemos decidido no esperar más y publicar esta información. El poder especial es Sabre Beam de Zero.





Para obtenerlo, necesitas eliminar a Vile usando S. Blade (el arma de Crush Crawfish), así la 2a. parte del laboratorio del Dr. Doppler será diferente, incluyendo al jefe.

Ahora, ya en la 2a. parte, antes de entrar a la primera puerta, cambia de Megaman a Zero y utilízalo para eliminar al subjefe de un sablazo.



Con esto, el subjefe aplastará a Zero mientras explota y así Megaman llegará a la escena preguntando qué fue lo que pasó. Zero al verse indefenso, le dará su sable a Megaman diciéndole que espera estar listo para la batalla final.

Ya después, tendrás un ataque tan poderoso como el Ha-Do-Ken o el Sho-Ryu-Ken de las versiones anteriores.

Harry S. Truman, Jar Milh Valencia Castellanos.





Si usas este password, aparecerás al inicio del laboratorio con toda la armadura, los 8 corazones, los 4 tanques, los 4 robots y a los 3 secuaces del Dr. Doppler eliminados, o sea, listo para tomar la armadura dorada y el sable de Zero.





Descubrí la forma en que tienes que modificar el password del nivel 1-1 para llegar a cualquier escena en Super Castlevania IV.
Los siguientes diagramas te marcan las instrucciones para llegar a cada nivel:

2-1

3-1

4-1

5-1

6-1

7-1

8-1

9-1

A-1

B-1

B-3a *(Esqueleto)*

B-3b *(Demonio)*

B-3c *(Muerte)*

B-4

Dentro de ellos están los items que se usan en los passwords y hay números. Estos números indican cuántas veces la casilla va a "moverse un espacio". Al decir "moverse un espacio" nos referimos a esto:

Falta un diagrama más: En este diagrama hay casillas que están numeradas y las llamaremos "casillas variables". Todos los diagramas son con respecto al password del nivel 1-1, el cual obtienes al dejarte eliminar todas tus vidas al comienzo del juego y que además será diferente dependiendo del nombre que pongas.

Diagrama de numeración de casillas variables.

Ahora ¿cómo funcionan estos diagramas?

Paso 1: Obtén el password del nivel 1-1

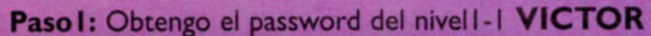
Paso 2: Fíjate en el diagrama del nivel que quieras obtener y al password del nivel 1-1 altérale las mismas casillas donde salgan items en el diagrama, colocando dichos items.

Paso 3: Fíjate ahora en el diagrama de numeración de casillas variables y comenzando con la que tiene el número 1 (casilla 10), recorre el número de espacios indicados.

Existe sólo una regla: Si al mover espacios en una casilla variable (dentro de los movimientos que hiciste), haces el cambio de corazón a nada, o sea:



entonces en la casilla variable con el siguiente número tendrás que mover un espacio adicional al que te marca el diagrama. Ejemplo: Quiero llegar al nivel 2-1 con el nombre **VICTOR.**



Paso1: Obtengo el password del nivel1-1 **VICTOR**



Paso 2: Observo el diagrama para llegar al nivel 2-1 y altero el password del nivel 1-1.



+ 2 =

VICTOR **2-1**

Paso 3: Hago los movimientos de espacio que me marca el diagrama en las casillas variables, empezando en la casilla con el número más bajo.

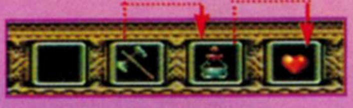


+





Aquí hice estos 2 movimientos de espacio de Hacha a Agua y de Agua a Corazón. Como en estos movimientos no hice el cambio de Corazón a Nada, la siguiente casilla variable (que es la número 3), no se ve afectada y como el diagrama para llegar al nivel 2-1 no me marca más movimientos, el password del nivel 2-1 con el nombre VICTOR queda así.

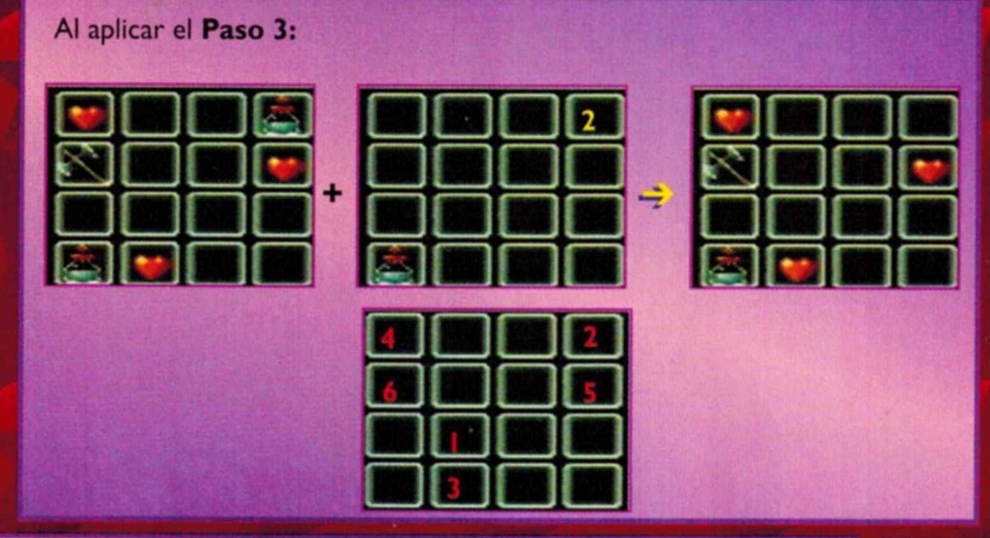


4 2
6 5
1
3

Habrá ocasiones en que se desencadenará una avalancha de movimientos y esto se deberá a que el password del nivel 1-1 pueda tener muchos corazones. Ejemplo: Con este password quiero llegar al nivel 2-1.



Al aplicar el **Paso 3:**

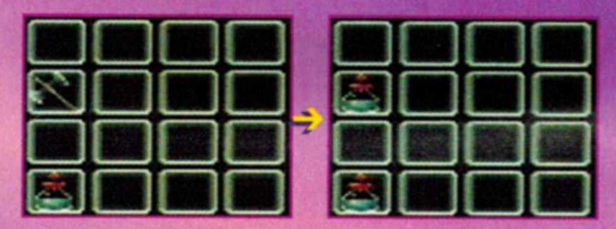


Puesto que hubo cambio de Agua a Corazón y de Corazón a Nada, o sea: y los cambios ocurrieron en la casilla variable numerada con el 2, la escena variable número 3 se debe mover un espacio adicional, quedando el password así:



Aquí también ocurre un cambio de Corazón a Nada, por lo que se recorre un lugar en la casilla variable número 4:

Una vez más hubo este cambio de Corazón a Nada y el password cambiará



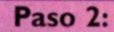
hasta que ya no existan más movimientos de Corazón a Nada, lo cual sucedió hasta llegar a la casilla variable 6. Esto es como cuando sumas 12,999 + 1, ya que vas a sumar un acarreo al siguiente dígito hasta que no exista un cambio de 9 a 0; sólo que aquí no tenemos 10 dígitos sino 4 y las casillas están todas regadas (tal vez existen más casillas variabes, pero puede que no se pueda llegar a sumar tanto como para alterar más allá de la casilla 6).

Ahora veamos un ejemplo más complicado: Quiero llegar al nivel **B=3a (Esqueleto)** con el nombre **VICTOR.**

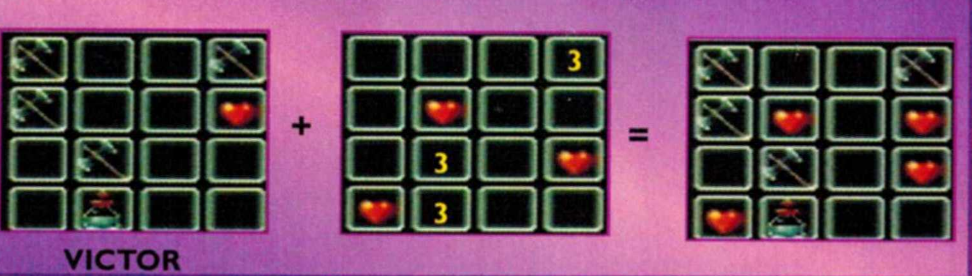
Paso 1:



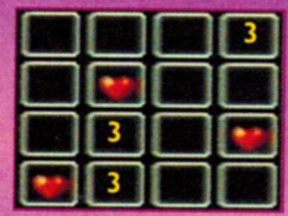
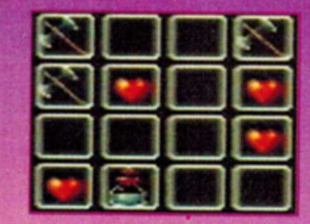
VICTOR



Paso 2:



Paso 3:


+

=


Ahora en la casilla variable número 2, el diagrama indica 3 movimientos. Si le aumentamos el adicional tendremos que hacer 4 movimientos de espacio, por lo que dicha casilla queda igual, pero obviamente dentro de estos movimientos ocurrió el cambio de Corazón a Nada y tendremos que hacer un movimiento adicional en la casilla variable 3.

Como pasé de Corazón a Nada dentro de los 3 movimientos de espacio, la siguiente casilla variable (la número 2) se verá afectada y tendré que hacer un movimiento adicional al que marca el diagrama.



También aquí sucede lo mismo que en la casilla variable 2, pues el diagrama indica 3 movimientos en la casilla 3, más el movimiento adicional tenemos que hacer 4 movimientos, por lo que esta casilla queda igual, pero dentro de los 4 movimientos hice el cambio de Corazón a Nada y en la siguiente casilla variable tendremos que hacer un movimiento adicional.

En la casilla variable 4, el diagrama no marca movimientos, así que sólo haremos el movimiento adicional.

Como ya no se hizo el cambio de Corazón a Nada y como ya no hay más movimientos en el diagrama, el password para comenzar en el nivel B3a (Esqueleto) con el nombre **VICTOR** queda así:



Para obtener los passwords de la 2a. vuelta, obtén primero el del nivel que quieras y luego utiliza este diagrama para convertirlo en password de 2a. vuelta. Recuerda respetar la regla del movimiento de Corazón a Nada.

Si las letras de un nombre las pones en otro orden, el CPU te dará el mismo password. Ejemplo: ERNESTO = ESTRENO. Pero también el CPU te dará elmismo password en nombres que aparentemente no tienen nada que ver. Ejemplo: Nintendo = Gustavo.
Para resetear el juego, mantén presionado L,R, START y SELECT.
ALEJANDRO IBARRA SAUZAR (OCESSE TELLEBES)







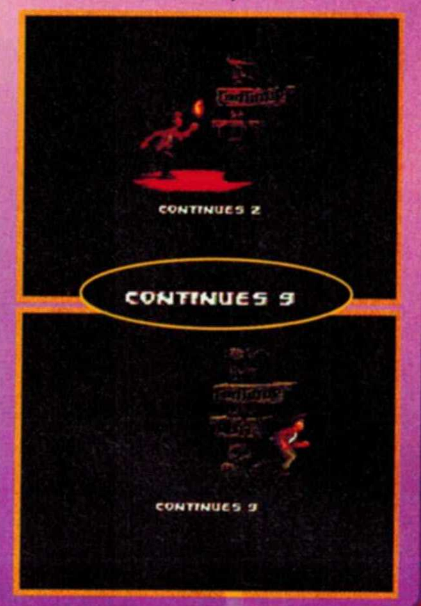
Pero si no puedes con el juego, te damos la siguiente clave para saltarte al final del juego, presiona Start para poner pausa mientras estés jugando y después presiona:



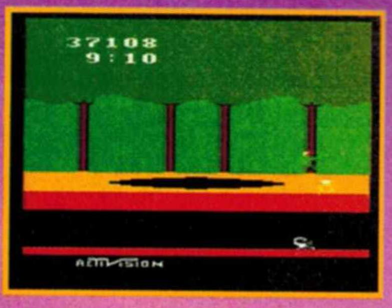
Si lo ejecutas correctamente se desvanece la imagen y aparece el final del juego.



Para obtener CONTINUES ilimitados ejecuta lo siguiente: Cuando seas eliminado y aparezca la pantalla de Continue, presiona **Start** varias veces rápidamente y el contador de los continues cambiará a 9, pero ya no baja de este número asi que tienes todos los continues que necesites y más.







Si eres un nostálgico o quieres burlarte de los juegos antiguos, checa el siguiente truco. En la pantalla de presentación presiona:

Select A A A A A A Select Start

Si lo ejecutas correctamente, juegas el clásico juego de Pitfall para el sistema Atari 2600 con todo y sus peculiares gráficas y sonidos.





También hay una clave para comenzar en el nivel 6 directamente, para lograrlo presiona lo siguiente en la pantalla de presentación:

A X A Y A X Select Select Start

Así comienzas en el nivel 6 sin mayor problema.



Hay una clave más para comenzar en el nivel que quieras, en la pantalla de presentación mientras el boomerang está girando, en la palabra "Start" presiona lo siguiente:

X Select A Select Y A X Selec



Para que aparezca al centro de la pantalla el nombre de la escena, ahora utiliza los botones L, R para seleccionar la escena que quieras, hasta la del final (pero recuerda que no puedes acumular las letras de la palabra PITFALL).







Con la siguiente clave puedes comenzar en la escena que quieras en el modo de **Tour Mode**, para lograrlo en la pantalla de **Select Game** presiona lo siguiente en el control 1:



Si lo haces correctamente aparece un número al centro de la pantalla que indica el número de la escena en la que vas a comenzar y presionando el control hacia arriba o abajo seleccionas en cuál escena quieres comenzar.

¡AL FIN!

Un evento para el interior de la república



El pasado mes de Diciembre...hizo un... buen de frío (sí, te prometemos que ya pronto dejaremos de hacer este tipo de bromas sangronas) y también se llevaron a cabo los primeros eventos de Nintendo fuera del D.F. El evento en cuestión se trató nada más y nada menos que del torneo de Killer Instinct Gold para el N64 y tuvo como sede las ciudades de Monterrey, Nuevo León y de Guadalajara, Jalisco así como un tercer evento en el D.F. (¿A que no adivinas en dónde?). Desafortunadamente el que escribe, no tuvo la oportunidad de asistir a los eventos que se llevaron a cabo tanto en Monterrey como en Guadalajara, pero creeremos en la palabra de Gus que sí fue y nos dijo que todo estuvo muy bien y que los chavos se portaron de maravilla. Desafortunadamente aquí en la Cd. de Mecsicou las cosas no estuvieron tan perfectamente organizadas como hubiera querido Nintendo, pues nos enteramos de algunas cosas malas, como lo de un chavo que pasó todas sus eliminatorias para llegar a la final y de repente no fue llamado, pero eso se debió en parte por el gran número de asistentes (de cualquier forma estuvo muy mal lo de este cuate). Para evitar las típicas broncas de este tipo de concursos, ahora las eliminatorias se hicieron en dos categorías: Grandes y chicos (así de sencillo) por lo tanto en cada una de las ciudades hubo dos ganadores. Una de las últimas noticias de las que nos enteramos es que un programa de TV (que muchos piensan que tiene que ver con la revista, pero que son 2 cosas diferentes) pensaba invitar a los ganadores de cada una de las ciudades para hacer algo así como una final nacional y sacar entonces al mejor jugador de KIG del país, se supone que esto iba a ser en Enero así que ahora ya sabrás bien qué pasó.

Lo importante de este evento es que por fin Nintendo pudo salir del D.F. para darles gusto a la gran cantidad de videojugadores que sabemos hay en provincia, lo malo es que sólo 2 ciudades pudieron ser alcanzadas esta vez, pero esperemos que para futuros eventos se tomen en cuenta más ciudades de nuestro país.



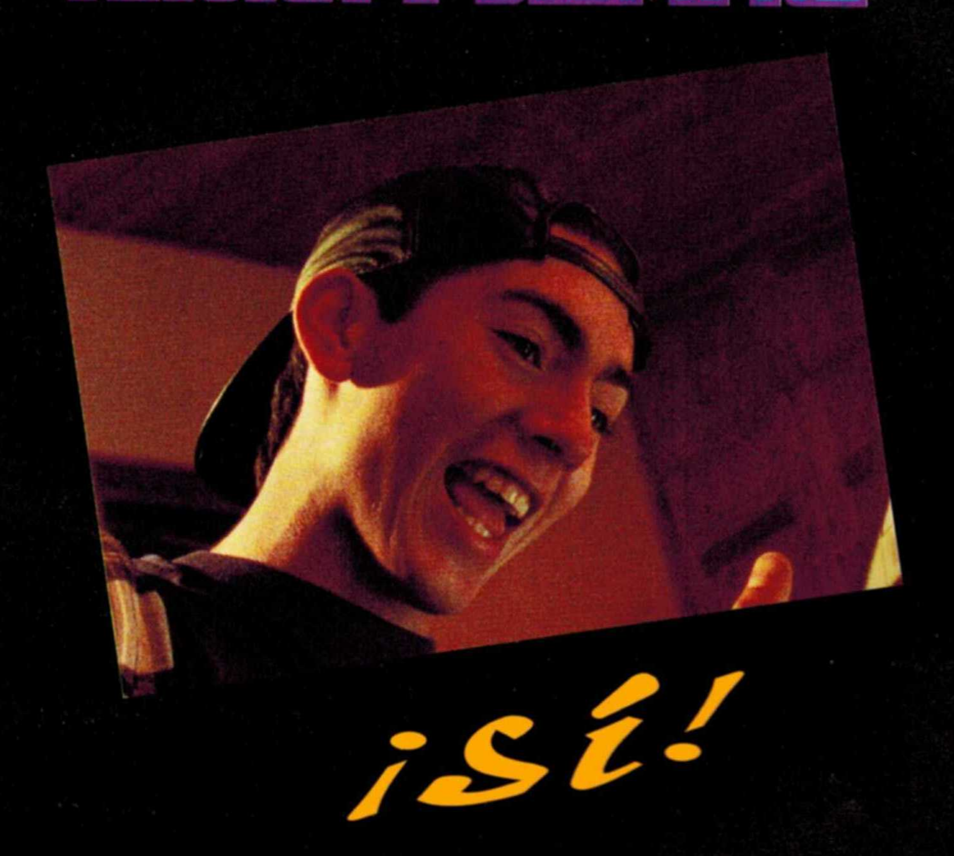




SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES 16 BITS

AHORA Y SIEMPRE



¡sí!

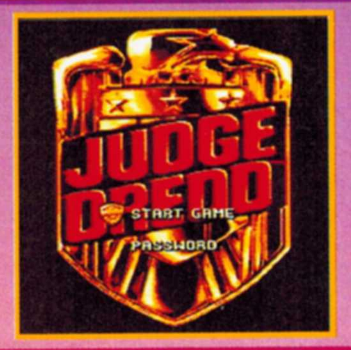






Búscalos con tu distribuidor autorizado Nintendo





El siguiente código te da acceso al **STAGE SELECT SCREEN** en cualquier momento además de que tu energía se va llenando automáticamente después de que te golpean.

Antes de que la pantalla Copyright (la primer pantalla que aparece al encender el SNES) cambie, presiona lo siguiente:

Judge Dredd™
© 1995 CINERGI PICTURES ENTERTAINMENT INC. AND CINERGI PRODUCTIONS N.V. INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© 1995 EGMONT FOUNDATION. ALL RIGHTS RESERVED.
JUDGE DREDD™ AND ALL NAMES, CHARACTERS AND ELEMENTS THEREOF ARE TRADEMARKS OF EGMONT FOUNDATION, LICENSED BY COPYRIGHT PROMOTIONS INTERNATIONAL LIMITED AND SURGE COMIC PROPERTIES, INC.
© 1995 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.
PROGRAMMED BY PROBE ENTERTAINMENT LTD.
LICENSED BY NINTENDO



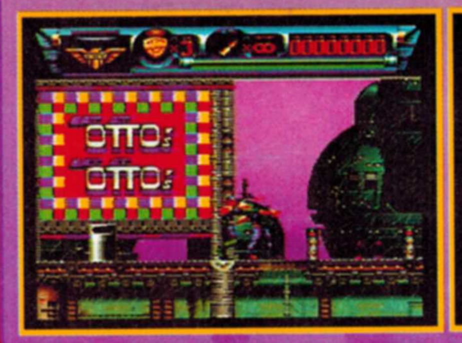
DON'T TELL FERGUS.
LEVEL SELECT ACTIVATED.
ENERGY GAIN ACTIVATED.

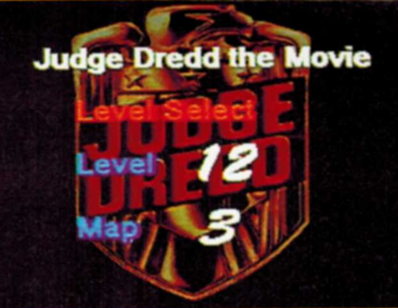
Si lo ejecutas correctamente, aparecen ciertos nombres en la parte inferior y después espera a que en la pantalla aparezca **"Just say no to cheats"**, entonces ya que aparece este comentario presiona simultáneamente:

JUSTICE DEPARTMENT
WARNING: HUMOROUS CHEAT MODES PROHIBITED IN ALL PROBE™ GAMES.
JUST SAY NO TO CHEATS.

A + Y y después B + X

Presiona **START** para comenzar a jugar y ahora puedes accesar a la pantalla de selección de escena en cualquier momento al presionar **SELECT**, además tu barra de energía se va regenerando poco a poco cada vez que te tocan y recuerda que si te estás enfrentando a un jefe o estás a punto de perder toda la energía presiona **START** para que mientras el juego está en pausa tu energía se va llenando.









Con los siguientes password puedes jugar en un modo especial de dos jugadores muy al estilo de la versión Power Ranger The Fighting Edition, así que entra a la pantalla de **OPTION** para poder poner los siguientes passwords:













Zord vs. Lizard



Zord vs. Silver Boss



Zord vs. Gold Boss




Nintendo®

SNES 16 BITS

MAS DE 1000 HORAS DE ENTRETENIMIENTO









FIFA 97 SOCCER



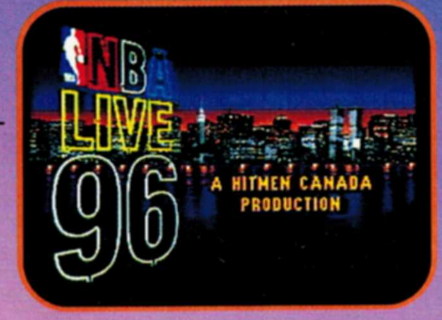




Búscalos con tu distribuidor autorizado Nintendo







Con el siguiente truco puedes poner juntos en un equipo a todas las estrellas del deporte ráfaga.

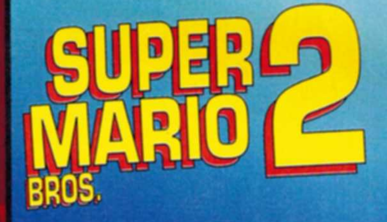
Entra al menú de **ROSTER SETUP** y selecciona la opción de **EDIT PLAYERS**, ahora ilumina uno de los jugadores y presiona el **Botón B** para accesar a su archivo. Escoge uno de los jugadores de la lista de abajo y cambia el nombre del jugador que está por default por el apellido de cualquiera de las estrellas de abajo, por ejemplo **JORDAN**, entonces presiona el **Botón B**, la fotografía y el estatus cambia por el del nombre que colocaste. Ahora puedes salirte al menú anterior, entrar a la opción de **TRADE PLAYERS** y cambiar cualquier jugador por la estrella que ya tienes, en este caso **JORDAN.**





Michael	Jordan
Charles	Barkley
Earvin "Magic"	Johnson
George	Gervin
Bill	Walton
Dave	Cowens
Larry	Bird
Oscar	Robertson
Kareem Abdul	Jabbar
Jerry	West
Kevin	McHale
Elgin	Baylor

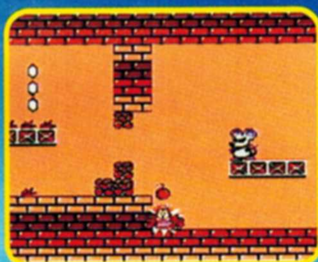
Walt "Clyde"	Frazier
Julius "Dr. J"	Erving
Wilt	Chamberlain
George	Mikan
Bob	Cousy
Pete "Pistol Pete"	Maravich
James	Worthy
John	Havlicek
Elvin	Hayes
Calvin	Murphy
Phil	Ford
Walter	Davis



Ahora vamos a otro clásico todavía más antiguo. Para este truco necesitas ir al nivel 1-3 y llegar al cuarto donde Mouser te está esperando para lanzarte unas bombas.

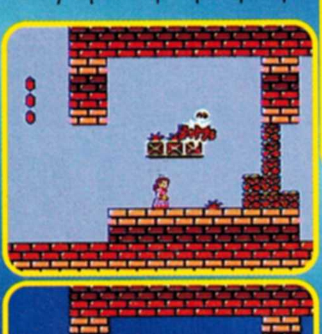
En este cuarto no elimines a Spark, ignóralo y abre la pared usando las bombas. Ahora entra y deja que Mouser te elimine.





Edgar, Guillermo y Rodolfo Juárez Morales

Ya con esto, después de salir otra vez, párate sobre la primera bomba y espera a que Spark pase por la orilla derecha de la plataforma. Saca la bomba y colócala en la orilla derecha para que explote y elimine a Spark cuando vuelva a pasar por ahí.





¡No avances! hasta que Spark haya salido de la pantalla.

Ahora, sin que tomes nada, deja que Mouser destruya la pared y pasa hacia la parte donde encontrarás a ¡2 Mousers!

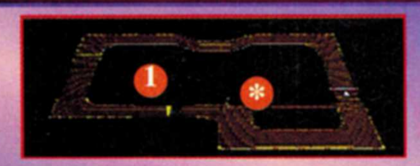


Al eliminar a uno de ellos, aparecerá la puerta y el otro Mouser se convertirá en "basura" para luego desaparecer.

De parte del equipo que comete los errores en Club Nintendo, felicidades porque todavía tienen su NES y además porque todavía juegan con él. Qué bueno es saber que existen videojugadores que disfrutan de este sistema. Por cierto, el truco también funciona en SNES.

SUPER MARIO KART

Ahora te vamos a enseñar unos atajos de algunas pistas de este gran clásico.



Por cierto, el cásico atajo de la pluma en el agujero (*), lo puedes ejecutar de 5 maneras diferentes contando esta.







En Ghost Valley 1, además del atajo utilizando la pluma, tienes éste. Necesitas un hongo el cual tienes que usar en la rampa izquierda de las 2 que están enfrente de los 2 premios (1). Activa el hongo un poco atrás para que salgas disparado y continuar tu camino.

La 2a. es usando estrella y debes dirigirte hacia el precipicio para brincar justo en la orilla y alcanzar el borde.



La 3a. es similar a la anterior, pero usando un hongo como se ve en las fotos.







La 4a. sólo la puedes hacer si tienes más de 10 monedas y estás jugando grande. Igual que las 2 anteriores, brinca en la orilla del precipicio y si vas lo suficientemente rápido, alcanzarás la orilla del borde.

La 5a. es la mejor forma de ejecutar este atajo. Utiliza un hongo antes de la rampa, para que ésta te eleve y caigas en el caminito de madera. Esta forma de hacer el atajo te da mucha ventaja, pero deberás tener un buen control de tu personaje para no frenar y aprovechar al máximo la velocidad que llevas.



Para este atajo necesitas tener pluma, 10 ó más monedas y estar jugando grande (si lo haces chico, el atajo sólo te va a salir con Donkey o Bowser).



En Ghost Valley 3, llega a la curva que indicamos con el número 1 en el mapa y en vez de dirigirte hacia la izquierda para continuar tu camino, sigue de frente como si te fueras a salir de la pista y justo en donde se ve en la foto, utiliza tu pluma. Así te estás ahorrando casi media pista.

Como puedes ver, este es el atajo más "maldito".



Finalmente, en Rainbow Road llega casi al final de la vuelta con hongo y antes de la parte en donde el camino se divide en 2, utiliza el hongo para tomar la rampa que está en la división y salir disparado. Ahora da la vuelta a la derecha para que caigas en la recta final.



Estos 3 atajos (Ghost Valley, el primero, Ghost Valley 3 y Rainbow Road) fueron cortesía de *Francisco Ramírez Valencia*.

NOVEDADES

COSAS BUENAS PARA EL 97

Al parecer tuvieron que pasar 6 largos años para que por fin Capcom decidiera avanzar del número II al III en lo que a Street Fighter se refiere, pues seguramente para estos días ya podrás estar jugando el tan esperado (desde hace como 4 años) Street Fighter III.



Tal como lo mencionamos, hace ya varios meses en esta sección (y por lo tanto en forma exclusiva) el juego ya estaba bajo desarrollo y en esa ocasión mencionamos los personajes que participarían en el juego, de los cuales todos son nuevos menos Ryu y Ken que son como los "obligados", tal vez es por eso que en Japón decidieron llamarlo "Street Fighter III: The New Generation" pero no sabemos si aquí en América (o por lo menos en México) vaya a tener otro nombre. De cualquier forma comenzaremos por decirte que este es un juego que incluye bastantes características nuevas como el poder elegir qué tipo de Super Movimiento deseas ejecutar antes de entrar a una pelea, así como elementos de otros juegos de pelea de esta compañía como las barras de poder para los supermovimientos o el "counter". Por nuestra parte ya sólo nos queda checar el producto final y es muy probable que para el siguiente número tengamos un análisis más profundo.



Otro juego que debes estar a punto de conocer, si no es que ya está listo "en las salas de recreativas" (como dirían los españoles) es el título de Street Fighter EX, este juego fue del que hablamos hace un par de meses y se trata de un juego con personajes del Street Fighter II y personajes nuevos, pero con la cualidad de que este juego tiene gráficos poligonales. A diferencia de otros juegos de 3D, este título se trata de jugar como un Street Fighter normal e inclusive tiene elementos de otros títulos de pelea de Capcom como los combos en cadena y los supermovimientos (este reporte se parece al de SF III ¿no?) pero también tiene bastantes cosas nuevas como la posibilidad de romperle la guardia a un rival, presionando los botones de golpe y patada fuerte.



Otro juego con las mismas características (que pronto vas a poder jugar...) es el de Fatal Fury Real Bout Special. Básicamente te podemos decir que se trata de un nuevo título de la serie de Fatal Fury (al parecer ya les gustó eso de Real Bout), pero con la novedad de que ahora aquí aparecen más personajes de esa serie como Tung Fu Rue, Laurence Blood y Krauser quien cumple como el nuevo jefe del juego pues según esto, Geesse murió en el anterior título. Para variar también esperamos hablar más a fondo de este juego cuando esté disponible.





A continuación tenemos varios trucos para este juego.

Selección de nuevos vehículos.
Sí, sabemos que este truco viene en el manual, pero ya ven que hay gente a la que no les gusta ni abrirlos porque se ensucian o los que los destruyen como si estuvieran hechos de papel de china.
Primero que nada tienes que empezar un juego, ya sea en carrera individual o en modo de Cruise the USA y entonces a la hora de que te den a escoger coche presiona y mantén los siguientes botones de la unidad de botones C (los amarillitos):



Si lo haces correctamente...



El coche Devastator VI se convertirá en un vehículo de la policía.





El coche '63 Muscle Car se convertirá en un Jeep para todo terreno.





El coche La Bomba se convertirá en un autobus de transporte escolar.



Como sabrás, al terminar la opción de Cruise the USA ya podrás elegir 10 de las 14 pistas que tiene este título para correr libremente en ellas, pero con este sencillo truco podrás elegir otras 3 pistas más.



Si en la pantalla de selección de pista presionas los botones ***L***, ◁ y ▽ la pista de US 101 cambiará por la de Golden Gate Park.





Si en la pantalla de selección de pista presionas los botones ***L***, ▽ y ▷ la pista de Grand Canyon cambiará por la de San Francisco.

Si en la pantalla de selección de pista presionas los botones ***L***, ▷ y △ la pista de Beverly Hills cambiará por la de Indiana.





Este no ayuda a mejorar el juego (¡Qué lástima!) pero es algo curioso. Lo primero que tienes que hacer es correr en una pista, ya sea en modo individual o en Cruise the USA y lograr un nuevo "Hot Time". Una vez que hayas logrado eso, pon tus iniciales y no presiones **Start** para que veas toda la secuencia de cómo tu placa es colocada, después de eso podrás ver que si mueves el control puedes recorrer la pantalla hacia arriba o hacia abajo y si mueves a la derecha o izquierda se mueven los rodillos, pero ese no es el truco. Ahora presiona y mantén el control hacia la izquierda por más de 30 segundos y aparecerá la cabeza de Steven Ranck (programador del juego), haz que pase todo hacia la izquierda y después presiona **Start** para volver al juego.





Ahora si es necesario dale "**Quit**" a tu juego y comienza uno nuevo con el mismo archivo (por ningún motivo le vayas a presionar el botón de Reset al N64), escoge el coche de policía o el camión escolar y al momento de estar corriendo presiona muy rápido la siguiente secuencia: Freno, Freno, Acelerador o lo que es lo mismo **R, R, Z**. Si lo haces bien, las luces de la patrulla se iluminarán y la sirena comenzará a sonar o las luces de atrás del camión se iluminarán intermitentemente. Si dejas de acelerar el truco dejará de surtir efecto y tendrás que hacerlo otra vez.



CONTROLLER PACK

No, no nos equivocamos de página sino que por cuestiones de espacio empezamos con la Página 64 en la 63. Muchos de los lectores nos han preguntado últimamente ¿Qué es el Controller Pack del N64? ¿Cómo se usa? ¿Con qué juegos es compatible? ¿Es necesario que compre uno? Pues bien, para tratar de responder a todas sus inquietudes en esta sección hablaremos este mes sobre este interesante accesorio.



Como ya hemos dicho, el Controller Pack se conecta en el puerto especial en la parte de atrás del control del N64 y con el modelo que se encuentra disponible en estos momentos, puedes grabar en él los datos de algunos juegos, pero como ya hemos mencionado en el Reset del número pasado y en el reporte de esta edición, habrá la posibilidad de que los Controllers Pack tengan un sinfín de usos. De cualquier forma y para no hacernos pelotas, ahora hablaremos del que está en este momento disponible y es el que sirve para grabar datos en él.

A grandes rasgos la capacidad de un Controller Pack se mide por "páginas". Cada Controller Pack tiene una capacidad de 123 páginas y el número de éstas que necesita un juego para poder grabarse sin problemas varía (más información adelante).

N64 Controller Pak Data
Select with Control Stick
Ⓐ-Enter Ⓑ-Cancel
Select Record | End
Table of Contents

#	Game Data	Pages
2	------------J2.A	24
3	------------J2	24
4	KI GOLD DATA	3
5	WAVERACE64	2
6	CRUIS'N USA	9
	Pages Free	37

Erase | Quit

Para saber qué onda con tu Controller Pack, puedes accesar a un menú en el que podrás ver qué juegos son los que tienes grabados, cuántas páginas ocupan cada uno de ellos y si es necesario, desde este menú podrás borrar archivos. Para poder llegar al men... cionado menú lo que debes hacer es tener algún juego que sea compatible con el Controller Pack conectado al N64 (checa los títulos que veremos más adelante) y además tener el Controller Pack dentro del primer control, una vez cumplidos estos dos requisitos, presiona y mantén el botón de Start mientras prendes o reseteas el N64. Si lo haces bien aparecerá el menú de "Controller Pack Setup". Vale la pena mencionar que este menú es variable dependiendo del juego con el que lo saques, checa 2 ejemplos en las siguientes fotos, uno de ellos es con Wave Race 64 y el otro con Killer Instinct Gold.



Con qué juegos funciona y cómo.

De los juegos que están disponibles en este momento, 4 son compatibles con el Controller Pack y los demás (obviamente) no. Ahora veamos qué beneficios se obtienen al usar el Controller Pack en los siguientes juegos.



Realmente es bastante sencillo lo que puedes lograr con el Controller Pack en este juego, pues sólo te sirve para guardar tus mejores tiempos en cada pista y los puntos obtenidos en el modo de Stunt. De la misma forma, puedes copiar los datos de un Controller Pack a un cartucho de Wave Race. Esto está bien, pero les faltó la opción de poder simplemente leer los datos (y también salvarlos) directamente desde el Controller Pack, para no tener que encimar tus datos sobre la de otro cartucho que a lo mejor no es tuyo y tiene información importante.





De la misma manera, puedes copiar los datos de tus motos acuáticas, si realmente sientes alguna diferencia al cambiar sus datos en la opción de "Custom". Esto te permitirá tener la moto con tu nombre (si es que se lo cambiaste) y las opciones modificadas a tu gusto. De esta forma puedes salvar las 4 motos diferentes, pero no 2 motos iguales pero con diferentes datos.



Como mencionamos al principio de esta forma, sólo puedes salvar datos muy básicos como tiempos, marcadores y las motos y a su vez copiarlos, pero hay otro tipo de cosas importantes que no se graban dentro del Controller Pack como las categorías



que vas abriendo y cuando sacas al Delfín (como se mencionó en el número pasado de CN). Así que si tú copias los datos de alguien en un cartucho nuevo de Wave Race, ya tendrás varios tiempos y récords a vencer de pistas que ni siquiera has corrido. Como podrás ver, no hay mucha ciencia en el uso del Controller Pack para Wave Race, si acaso te servirá para hacer una copia de respaldo cuando logres un muy buen récord y así le puedas prestar tu cartucho al vecino sin problemas.

GLACIER COAST

TIME RANKS - TOP 3

RANK	LEVEL	RIDER	TIME
1	EXPERT	BBQ	1'37"693
2	EXPERT	BBQ	1'40"676
3	EXPERT	C.B	1'44"588
BEST LAP	EXPERT	C.B	0'30"589



Con este juego verás que puedes guardar bastantes datos interesantes, cargarlos y después grabarlos en otro cartucho de KI Gold, pero esto tiene sus limitantes. Para empezar te podemos decir que si tú le introduces un Controller Pack a cualquiera de los controles al prender tu N64 con KIG, el cartucho tomará automáticamente los datos del Controller Pack en lugar del cartucho, así, casi todos tus avances se grabarán directamente en tu Controller Pack, lo cual es bastante bueno si es que agarras el cartucho de un cuate y no se lo quieres adelantar. Otras de las funciones es que le puedas copiar los datos de un cartucho a tu Controller Pack y viceversa.



Entre los datos que se graban en tu Controller Pack, tenemos las opciones por nivel. Estas como recordarás se abren cada que terminas el juego en diferente dificultad. Al hacerlo se abre un nivel de opciones y aparece una nueva dificultad que debes terminar para tener acceso al siguiente nivel. Existen 5 de estos niveles para abrir.





Como mencionamos en su momento, al terminar de manera impecable cada nivel de entrenamiento, obtienes un nuevo color para tu personaje (también los puedes obtener todos de una vez si haces el truco de ZBAZAL que publicamos en el número anterior), en total son 3 diferentes: el Blanco, el Dorado y la Sombra. Los datos de los colores que has obtenido también se pueden grabar en el Controller Pack.



Desafortunadamente no todo es bello con este juego, ya que lo único que no puedes grabar son tus récords, estos sólo permanecen en el cartucho, así que si logras algo excepcional permanecerá en el RAM del cartucho y no los podrás llevar a presumir a otro lado. La única forma de salvar récords en el Controller Pack es cuando el N64 toma los datos de ahí al prenderlo, o lo que es lo mismo: si sacas la información del cartucho, ahí se quedarán tus récords, si lo haces del Controller Pack los récords se quedarán grabados ahí y no habrá forma de copiarlos.



SPEED

PJF	1
. . .	4
. . .	5
KEN	16
PJF	17
. . .	18
PJF	18
PJF	18
. . .	18
LEE	19

El uso del Controller Pack para KIG es bueno. Tal vez podemos decir que es un poco confuso dónde se guarda cada récord, pero una vez que lo entiendes no hay ningún problema.

Cruis'n USA

Aquí sí que tenemos un caso bastante raro, ya que Cruis'n USA no es por nada del mundo el mejor juego programado para el N64, pero sí es a nuestro gusto, el juego que está mejor diseñado para usar el Controller Pack, pues es bastante flexible y fácil de entender (no como todos los rollos que nos hemos echado en este artículo).

Para empezar te diremos que este cartucho cuenta con 6 archivos (pues tiene batería) en los que se pueden grabar tus avances en el juego, pero ¿qué es todo lo que se guarda? A continuación lo veremos.



En un archivo nuevo no tienes más que 2 opciones: correr en el único circuito abierto o entrar al modo de Cruise the USA. Conforme avanzas en este último modo se van abriendo las otras pistas, para después



correr en ellas en modo sencillo y estos datos se van grabando automáticamente en tu archivo.

Otra cosa muy buena que te salva el juego (en el modo de Cruise the USA) es la localización de la última escena en la que hayas quedado, el vehículo que escogiste, la vista y hasta (todas) las variaciones que hayas hecho en la pantalla de opciones antes de entrar a correr. Esto te permitirá dejar tu juego para otro momento si estás muy ocupado.

Cada que acabas el juego (y dependiendo la dificultad), la máquina te premia con una versión más poderosa del vehículo con el que lo lograste, en total puedes llegar a tener 4 diferentes versiones de un mismo coche que se van quedando grabadas. Lo bueno de sacar estos coches, es que después los puedes usar para correr contra un amigo en modo de 2P y si él no tiene coches tan rápidos, lo puedes dejar muy atrás (bueno, no tanto).

En este juego tienes la posibilidad de copiar los datos de un cartucho dentro de un Controller Pack o viceversa. Aquí lo interesante es que a diferencia de lo que ocurre en KIG, los récords de tus pistas se graban solamente si tienes un Controller Pack y no se quedan en el RAM del cartucho.



Una vez que tengas grabados los datos de un cartucho en el Controller Pack, podrás jugar ya sea sacando los datos de la memoria del cartucho, directamente del Controller Pack o lo mejor es que podrás combinar el uso del RAM del juego con el Controller Pack cuando jueguen 2 personas, así podrás llevarte tu archivo con tus coches rápidos a la casa de un cuate y ahí humillarlo.

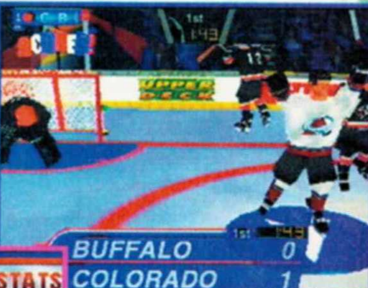


Como podrás ver, este juego aprovecha bien el uso del Controller Pack, lo mejor es que obtienes la ventaja de poder salvar tus mejores tiempos si es que compras uno y lo usas aquí.



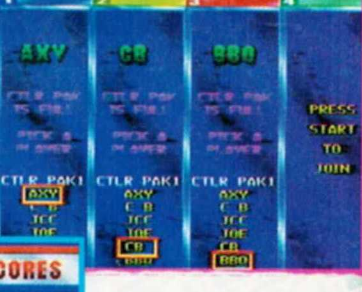


Este es el único juego de N64 que es compatible con el Controller Pack y que no tiene batería. Como la gran mayoría de los juegos de deportes, este título tiene una gran cantidad de opciones y modos de juego. Al comenzar en ciertos modos como el de Season, tú vas enfrentándote a los demás equipos y si no tienes un Controller Pack, tendrás que estar apuntando tus Passwords si es que quieres continuar más adelante. Pero si tienes tu Controller Pack, podrás crear hasta 6 diferentes archivos en los que podrás grabar todos tus avances.



Lo bueno es que si usas el Controller Pack, el juego comenzará a llevar un registro de los goles que anotas, los juegos ganados y todo ese tipo de cuestiones importantes, algunas estarán personalizadas y otras serán récords generales para compararlos contra los de los otros jugadores.

Al tener uno o más Controller Pack se abrirá una nueva opción, con la que podrás revisar los datos de cada uno de los archivos del (o de los) Packs, o hasta borrarlos.
Como podrás ver, con este juego es conveniente tener un Controller Pack, pues además de que te facilitará las cosas, podrás obtener más opciones del juego y como en otros casos, te podrás llevar tus avances a la casa de un amigo.



Y con cuáles juegos no sirve

¿Por qué los siguientes juegos no fueron programados para ser compatibles con el Controller Pack? Nosotros no sabemos a ciencia cierta. La versión de Nintendo es que este accesorio no estaría listo para cuando salieran estos títulos, pero viéndolo fríamente no habría problema en que no pudieras copiar tus datos por unos 3 meses y ya después poder hacerlo sin ningún problema, sobre todo que después de analizar estos casos había unos que hubieran funcionado muy bien con el Controller Pack.



Bueno, este juego tiene batería y puedes grabar 4 archivos en él, pero ¡eso no importa mucho, tomando en cuenta que los juegos que son compatibles con el Controller Pack también tienen batería! Si has jugado este título, sabes muy bien que para poder obtener todas las estrellas necesitas varias horas de juego, pero eso no es todo, pues si eres bastante clavado como nosotros y también te dedicas a sacar todas las monedas de cada escena, requiere quizá de más tiempo que el que necesitas para todas las estrellas, así que no estaba de más haber programado la opción de poder copiar un archivo para tenerlo ahí de respaldo en contra de los hermanitos o primos que no saben Inglés pero que siempre le atinan a la opción de "borrar" por algún extraño motivo (¿estará en los genes?).





PILOTWINGS 64

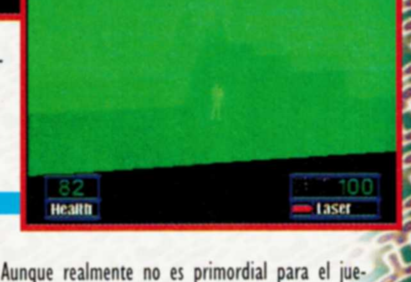
De este juego no hay mucho que decir, tomando en cuenta que se trata de un caso muy parecido al de Super Mario 64 (con puntuaciones en lugar de estrellas y monedas), pero con el problema de que este no tiene 4 archivos, sino solamente 2 y es mucho más fácil borrar uno de ellos por error, que en el juego de Mario. Ya viéndonos creativos (y ociosos) también pudieron haber creado la opción de poder guardar algunas de las fotos que tomas en el juego dentro del Controller Pack, pues luego salen unas muy chistosas y con sólo 6 espacios, puede ser para muchos insuficiente.



STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

Definitivamente no hubiera estado nada mal haber puesto la opción de usar el Controller Pack en este juego, pues además de que podría haber tenido el mismo uso que en Super Mario 64, también hubiera servido para que le pudieras presumir a un cuate que ya tomaste todos los Challenge Points, que ya rompiste un tiempo de esos que aparecen como reto al final o los trucos que se activan con la onda esa de acabar el juego con todos los Challenge Points, puesto que sólo se abren en el archivo con el que lo lograste.





MORTAL KOMBAT TRILOGY

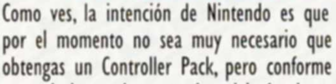
Aunque realmente no es primordial para el juego guardar datos, nada les costaba a los programadores de Williams haber puesto la opción para el Controller Pack en este juego, pues si alguien ya se había tomado la molestia de comprarlo y la vez tener este juego, muy bien podía haber tenido guardados sus récords y sobre todo evitar el tener que estar poniendo claves cada vez que prendes el juego.

Lo que viene a futuro

Pues ya sabemos que en este año vamos a ver un nuevo tipo de Controller Pack, pero ese no es el punto que queremos tocar (sería la tercera vez que lo mencionamos en la revista), sino ¿Qué onda con los juegos que van a salir a futuro? ¿Van a usar este accesorio los títulos próximos a salir? Según Nintendo todos sus juegos que saldrán próximamente como Blastcorps, Mario Kart 64 (que parece que ocupa 121 páginas) y Star Fox 64 serán compatibles con el Controller Pack. Mario Kart 64 tendrá batería y podrás copiar ciertos datos en él y en Star Fox 64 sólo podrás salvar tus avances en el Controller Pack. Como sabemos Blastcorps no tendrá batería y tus avances los tendrás que salvar en el Controller Pack o en el Jolting Pack.



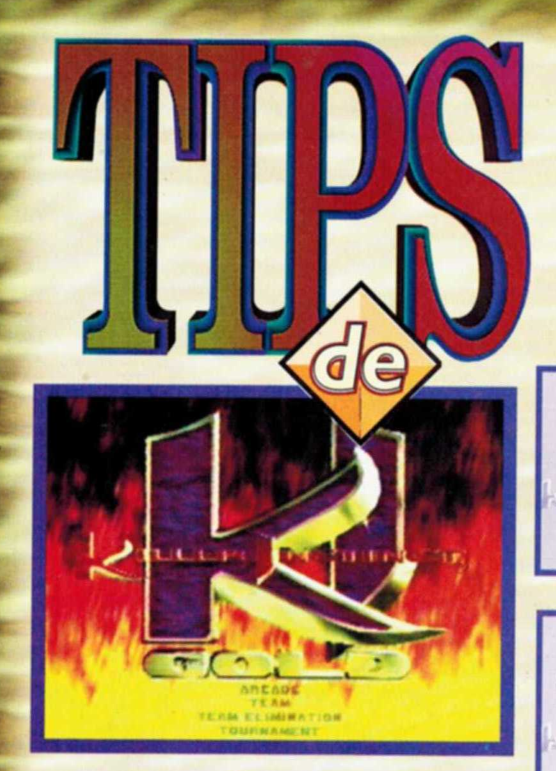




Como ves, la intención de Nintendo es que por el momento no sea muy necesario que obtengas un Controller Pack, pero conforme pase el tiempo los cartuchos dejarán de venir con batería incluida, pues eso los hace más caros, aunque eso no quiere decir que vayan a bajar, ya que es posible que por el momento Nintendo esté absorbiendo los gastos.



TIPS de



Si te has tomado la molestia de revisar el manual de este título, te habrás dado cuenta que es uno de los mejores por su calidad de contenido, además muy práctico con la tabla de movimientos **"QUICK REFERENCE CARD"** (que seguramente ya la tienes toda maltratada) y buscando la manera de ayudarte un poco para que te conviertas en todo un experto en este juego, te vamos a dar una tabla para que veas con qué poder te puedes defender de ese molesto oponente que ya te trae asoleado, pero antes vamos a dar un pequeño repaso de las bases que ya están en tu manual.

TEORIAS BASICAS DE PELEA

COMBO THEORY

(Teoría de Combos): Un combo es una serie de ataques consecutivos. El combo que ves en la pantalla, depende de la secuencia de ataques que hayas realizado. Existen 7 pasos para realizar un combo : OPENER (Ataque Inicial), Auto-Double / Doble-Manual, LINKER (Conexión) y FINISHER (Terminación).Claro que no es necesario que ejecutes todo esto, ya que puedes hacer COMBOS cortos de unos cuantos golpes por ejemplo: Opener, Auto Double y Finisher (Terminación).

OPENER

(Ataque Inicial): Esta es la forma que se le denomina al ataque que inicia un combo. Puede ser cualquier tipo de ataque o movimiento especial, que no tire al oponente y te dé suficiente tiempo para conectar más golpes antes de que el oponente se pueda mover. Los Ataques Iniciales básicos son Ataques Saltando (cuando saltas y conectas un ataque antes de tocar el suelo), Golpes Dobles y "Ataques Iniciales" con Movimientos Especiales.

AUTO DOUBLES

Un Auto-Doble es un movimiento que efectuado en determinado momento dentro de un combo, proporciona golpes extras. Si realizas un Ataque Inicial para comenzar un combo, presiona un botón de Auto-Doble para continuarlo. Un Auto-Doble válido, depende de tu Ataque Inicial. Si utilizas un Ataque inicial con Golpe Fuerte, podrás realizar un Auto-Doble presionando Golpe Medio o Patada Media. Si inicias con un Fuerte, le sigue un Medio; si inicias con un Medio, le sigue el Débil y por último, si inicias con Débil, le sigue un Fuerte. Puedes ver el diagrama de botones que está en la tabla de movimientos "QUICK REFERENCE CARD" o en el manual página 10.



QP= Golpe Débil
MP= Golpe Medio
FP= Golpe Fuerte
QK= Patada Débil
MK= Patada Media
FK= Patada Fuerte

END FINISHERS

(Terminación): Estos son Movimientos Especiales que terminan la secuencia de un combo. Cada peleador tiene 4 Terminaciones. Si realizas los 4 primeros END FINISHERS en un solo enfrentamiento, podrás realizar el quinto END FINISHER.



TROWS

(Agarres): Puedes arrojar al oponente para evitar que sean peleadores defensivos (o como dicen: ¡Tortuga!). Es frustrante cuando lo único que hace un oponente es quedarse en una esquina ¡Con Defensa! Agarrar al oponente causa poco daño y puede ser revertido, pero es una manera de derrotar a una Tortuga (cada peleador Arroja diferente). Para revertir este movimiento, sólo presiona el control hacia atrás y presiona el botón para arrojar al oponente cuando éste te agarre. Aún los Agarres revertidos pueden revertirse.



TEORIAS AVANZADAS DE PELEA

COMBO BREAKER



(Rompimiento de Combo): Este es un movimiento especial que sirve para romper un combo en proceso. Los combos sólo se pueden romper cuando el oponente está efectuando un Auto-Doble, Doble-Manual o en el inicio de un Linker o Finisher. Las reglas son simples: Si te atacan con Golpes, realiza el movimiento con un botón de Patada y si te atacan con Patadas, realiza el movimiento con Golpe. Por ejemplo, si tu oponente realiza un Ataque Inicial y un Auto-Doble con Golpe, cuando veas el primer golpe del Auto-Doble (generalmente lanza dos golpes), realiza el movimiento de Rompimiento de Combo de tu personaje con Patada y listo... C... C... ¡COMBO BREAKER!



LINKER

(Conexión de Combo): Esto sirve para hacer un combo más grande. Después de hacer un Auto-Doble o Doble-Manual, realiza un movimiento especial con el que el oponente no se caiga. Después de hacer la Conexión, presiona el botón de Auto-Doble que corresponda al LINKER (esto funciona igual que el Opener) y realiza una terminación. Con esto, podrás hacer un combo de por lo menos 7 golpes.



SUPER MOVES

(Super Movimientos): Después de incrementar tu Barra de Super (esto se logra recibiendo golpes o cuando el oponente pone defensa a tus golpes), podrás hacer Super movimientos especiales (obviamente estos consumen parte de tu Barra de Super). Estos movimientos pueden ser Super Ataques Iniciales, Super LINKERS o Super Terminaciones.



JUGGLES



(Remates): Al terminar un combo, el oponente saldrá volando por los aires, al momento de caer, puedes rematarlo con un movimiento especial, un movimiento Super o con un golpe. Existen formas para obtener 7 golpes extras de Remates.

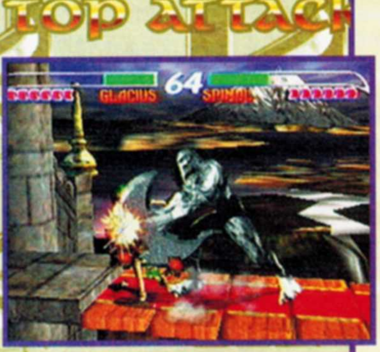
THROW COMBOS

(Agarres en Combos): Para hacer Remates fácilmente, trata de agarrar al oponente en medio de un combo. Los Agarres en un combo sólo pueden realizarse después de un Auto-Doble. Fíjate que cuando Arrojas a un oponente en medio de un combo, éste se eleva, por lo que tienes más tiempo de hacer un Remate.



TOP ATTACK

(Rompe Defensa): Puedes realizar un Ataque Alto, presionando hacia atrás en el control y Golpe Fuerte, Patada Fuerte o Golpe Débil, dependiendo de tu personaje. Este movimiento es muy efectivo cuando el oponente se encuentra agachado poniendo defensa y no puede ser seguido con un Auto-Doble, pero sí con un Doble-Manual, con un ataque doble (nos referimos a un botón con el que el personaje lance dos golpes) o ciertos movimientos especiales.



POP UPS

(Contraataque): Existen varios movimientos especiales para que un personaje se levante rápidamente del suelo. A esta acción se le denomina POP-UPS (Contraataque).

TEORIAS MAESTRAS DE PELEA



COUNTERING THEORY

(Teoría de Contraataques): Es sencillo, es la regla de Piedra / Papel / Tijera. Cada personaje tiene 3 movimientos especiales que entran en este juego. La Piedra vence a la Tijera, la Tijera vence al Papel y éste último vence a la Piedra. Gracias a esto, ningún movimiento especial es invencible. **LAS TABLAS DE LAS SIGUIENTES PÁGINAS CORRESPONDEN A ESTE TIPO DE MOVIMIENTOS**

AIR COUNTER

(Contraataques Aéreos): Una vez más en el juego de Piedra / Papel / Tijera. Cuando ambos peleadores saltan, los golpes Fuertes vencen a los Medios, los Medios a los Débiles y los Débiles a los Fuertes. Por ejemplo, los golpes o patadas Débiles siempre vencerán a los golpes o patadas Fuertes.

MANUAL-DOUBLES

(Dobles-Manuales): Estos movimientos son muy útiles, pero difíciles de realizar. Este movimiento puede reemplazar un Auto-Doble en un combo, se puede hacer después de un Auto-Doble y trabaja como un Ataque Inicial. La ventaja de los Dobles-Manuales es que son difíciles de romper. Para realizarlo, presiona rápidamente un botón de golpe o patada Fuerte y uno de golpe o patada Media. De esta manera, existen 4 tipos de Dobles-Manuales. Normalmente, el control debe estar en la posición neutral cuando conectas un Doble-Manual, pero en algunos casos debes mantener el control hacia adelante o atrás del enemigo, por lo que podrás cargar el próximo movimiento.











- Jago
- Orchid
- Glacius
- Sabrewulf
- Tusk
- T J Combo
- Maya
- Spinal
- Kim
- Fulgore

JAGO

Wind Kick	Laser Blade	Ninja Slide
Ninja Slide	Wind Kick	Laser Blade
Tiger Slide	Flik Flak	Ichi Ni San
Icy Grip	Cold Shoulder	Uppercut
Sabre Pounce	Sabre Wheel	Sabre Spin
Skull Splitter	Boot Kick	Web of Death
Roller Coaster	Jump in Kick	Spin Fist
Mantis	Flip Kick	Savage Blades
Skull Scrape	Skele Skewer	Flame Blade
Split Kick	Tornado Kick	Fire Craker
FP Agachado	Cyber Dash	Electro-Flect









SPINAL

SkeleSkewer	Flame Blade	Skull Scrape
Ninja Slide	Wind Kick	Laser Blade
Tiger Slide	Flik Flak	Ichi Ni San
Icy Grip	Cold Shoulder	Uppercut
Sabre Pounce	Sabre Wheel	Sabre Spin
Skull Splitter	Boot Kick	Web of Death
Roller Coaster	Jump in Kick	Spin Fist
Mantis	Flip Kick	Savage Blades
Skull Scrape	Skele Skewer	Flame Blade
Split Kick	Tornado Kick	Fire Craker
FP Agachado	Cyber Dash	Electro-Flect

- Jago
- Orchid
- Glacius
- Sabrewulf
- Tusk
- T J Combo
- Maya
- Spinal
- Kim
- Fulgore









GLACIUS

Cold Shoulder	Uppercut	Icy Grip
Ninja Slide	Wind Kick	Laser Blade
Tiger Slide	Flik Flak	Ichi Ni San
Icy Grip	Cold Shoulder	Uppercut
Sabre Pounce	Sabre Wheel	Sabre Spin
Skull Splitter	Boot Kick	Web of Death
Roller Coaster	Jump in Kick	Spin Fist
Mantis	Flip Kick	Savage Blades
Skull Scrape	Skele Skewer	Flame Blade
Split Kick	Tornado Kick	Fire Craker
FP Agachado	Cyber Dash	Electro-Flect

- Jago
- Orchid
- Glacius
- Sabrewulf
- Tusk
- T J Combo
- Maya
- Spinal
- Kim
- Fulgore








FULGORE

	Cyber Dash	Electro-Flect	FP Agachado
Jago	Ninja Slide	Wind Kick	Laser Blade
Orchid	Tiger Slide	Flik Flak	Ichi Ni San
Glacius	Icy Grip	Cold Shoulder	Uppercut
Sabrewulf	Sabre Pounce	Sabre Wheel	Sabre Spin
Tusk	Skull Splitter	Boot Kick	Web of Death
T J Combo	Roller Coaster	Jump in Kick	Spin Fist
Maya	Mantis	Flip Kick	Savage Blades
Spinal	Skull Scrape	Skele Skewer	Flame Blade
Kim	Split Kick	Tornado Kick	Fire Craker
Fulgore	FP Agachado	Cyber Dash	Electro-Flect









TUSK

	Boot Kick	Web of Death	Skull Splitter
Jago	Ninja Slide	Wind Kick	Laser Blade
Orchid	Tiger Slide	Flik Flak	Ichi Ni San
Glacius	Icy Grip	Cold Shoulder	Uppercut
Sabrewulf	Sabre Pounce	Sabre Wheel	Sabre Spin
Tusk	Skull Splitter	Boot Kick	Web of Death
T J Combo	Roller Coaster	Jump in Kick	Spin Fist
Maya	Mantis	Flip Kick	Savage Blades
Spinal	Skull Scrape	Skele Skewer	Flame Blade
Kim	Split Kick	Tornado Kick	Fire Craker
Fulgore	FP Agachado	Cyber Dash	Electro-Flect








TJ COMBO

	Jump in Kick	Spining Fist	Roller Coaster
Jago	Ninja Slide	Wind Kick	Laser Blade
Orchid	Tiger Slide	Flik Flak	Ichi Ni San
Glacius	Icy Grip	Cold Shoulder	Uppercut
Sabrewulf	Sabre Pounce	Sabre Wheel	Sabre Spin
Tusk	Skull Splitter	Boot Kick	Web of Death
T J Combo	Roller Coaster	Jump in Kick	Spin Fist
Maya	Mantis	Flip Kick	Savage Blades
Spinal	Skull Scrape	Skele Skewer	Flame Blade
Kim	Split Kick	Tornado Kick	Fire Craker
Fulgore	FP Agachado	Cyber Dash	Electro-Flect








Jago
Orchid
Glacius
Sabrewulf
Tusk
T J Combo
Maya
Spinal
Kim
Fulgore

MAYA

Flip Kick	Savages Blades	Mantis
Ninja Slide	Wind Kick	Laser Blade
Tiger Slide	Flik Flak	Ichi Ni San
Icy Grip	Cold Shoulder	Uppercut
Sabre Pounce	Sabre Wheel	Sabre Spin
Skull Splitter	Boot Kick	Web of Death
Roller Coaster	Jump in Kick	Spin Fist
Mantis	Flip Kick	Savage Blades
Skull Scrape	Skele Skewer	Flame Blade
Split Kick	Tornado Kick	Fire Craker
FP Agachado	Cyber Dash	Electro-Flect









KIM WU

Tornado Kick	Fire Craker	Split Kick
Ninja Slide	Wind Kick	Laser Blade
Tiger Slide	Flik Flak	Ichi Ni San
Icy Grip	Cold Shoulder	Uppercut
Sabre Pounce	Sabre Wheel	Sabre Spin
Skull Splitter	Boot Kick	Web of Death
Roller Coaster	Jump in Kick	Spin Fist
Mantis	Flip Kick	Savage Blades
Skull Scrape	Skele Skewer	Flame Blade
Split Kick	Tornado Kick	Fire Craker
FP Agachado	Cyber Dash	Electro-Flect

Jago
Orchid
Glacius
Sabrewulf
Tusk
T J Combo
Maya
Spinal
Kim
Fulgore








B. ORCHID

Flik Flak	Ichi Ni San	Tiger Slide
Ninja Slide	Wind Kick	Laser Blade
Tiger Slide	Flik Flak	Ichi Ni San
Icy Grip	Cold Shoulder	Uppercut
Sabre Pounce	Sabre Wheel	Sabre Spin
Skull Splitter	Boot Kick	Web of Death
Roller Coaster	Jump in Kick	Spin Fist
Mantis	Flip Kick	Savage Blades
Skull Scrape	Skele Skewer	Flame Blade
Split Kick	Tornado Kick	Fire Craker
FP Agachado	Cyber Dash	Electro-Flect



Jago
Orchid
Glacius
Sabrewulf
Tusk
T J Combo
Maya
Spinal
Kim
Fulgore









SABREWULF	Sabre Wheel	Sabre Spin	Sabre Pounce
Jago	Ninja Slide	Wind Kick	Laser Blade
Orchid	Tiger Slide	Flik Flak	Ichi Ni San
Glacius	Icy Grip	Cold Shoulder	Uppercut
Sabrewulf	Sabre Pounce	Sabre Wheel	Sabre Spin
Tusk	Skull Splitter	Boot Kick	Web of Death
T J Combo	Roller Coaster	Jump in Kick	Spin Fist
Maya	Mantis	Flip Kick	Savage Blades
Spinal	Skull Scrape	Skele Skewer	Flame Blade
Kim	Split Kick	Tornado Kick	Fire Craker
Fulgore	FP Agachado	Cyber Dash	Electro-Flect

pressure-double





(Doble-Presión): Cada personaje tiene un movimiento llamado PRESSURE-DOUBLE.Hay varios usos para este movimiento, puede funcionar como OPENER o un AUTO-DOUBLE y si lo ejecutas correctamente puede funcionar como JUGGLE.

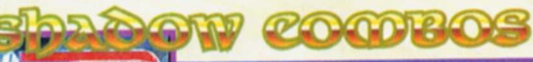
pressure-combos

(Combo-Presión): Este es un COMBO que ejecutas cuando el oponente tiene defensa. Mientras tú lo ejecutas, el oponente no se puede mover, pero sí le causas un poco de daño. La ventaja es que los PRESSURE-COMBOS llenan la barra de Super muy rápido.



pressure-breaker

(Breaker vs. Combos-Presión): Estos combos bajan muy poca energía, ya que el oponente tiene defensa, sin embargo estos combos llenan rápidamente la barra de Super. Estos combos pueden ser rotos si al terminarlo, el enemigo realiza un movimiento especial de Piedra / Papel / Tijera.



shadow combos



(Combos con Sombras): Algunos personajes tienen Super movimientos que dejan sombras, estos pueden traspasar proyectiles, además de que si lo utilizas como Ataque Inicial, todo el combo tendrá sombras y así causar mayor daño.

air doubles

(Dobles Aéreos): Esta es una forma de hacer un combo a un oponente que se encuentra saltando hacia ti. Salta hacia él, golpéalo y enseguida realiza un movimiento especial con un golpe menor. Por ejemplo: Jago salta y conecta patada Fuerte, después realiza el Wind Kick con patada Media para conectar otro golpe. Después de esto, puedes rematar al oponente de muchas maneras.

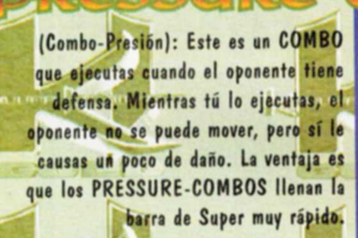




ultra

Para hacer un Combo Ultra, sólo realiza el movimiento Ultra de tu personaje al final del combo cuando la barra del oponente esté parpadeando en rojo. El combo Ultra puede ser más largo o corto, por ejemplo: Si sólo realizas un END FINISHER durante la pelea, el Ultra será corto, sin embargo si realizas los 5 END FINISHERS, el Ultra será Largo. Los Ultras pueden ser rematados únicamente con un Super movimiento. También se puede realizar un Mini Ultra, este se realiza al final de la primera barra de energía del oponente, siempre y cuando por lo menos hayas realizado un END FINISHER.

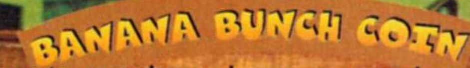




TIPS de DONKEY KONG LAND II

DIDDY'S KONG QUEST™

Y ahora entramos de lleno con la tercera parte de Donkey Kong Land 2 para todos los que se quedaron picados con él.



BANANA BUNCH COIN



Con estas monedas puedes pagar por ayuda que obtienes de algunos personajes como Funky, que te cobra 2 de estas monedas por llevarte a cualquier escena que hayas pasado previamente.

KREMKOINS



Hay una de estas monedas en los bonus y hay tres tipos de bonus; en uno tienes que eliminar a todos los enemigos para que aparezca la moneda, hay otro en donde tienes que tomar todas las estrellas y así aparece la moneda y uno más donde la moneda está oculta y tienes que encontrarla, ahora con estas monedas puedes accesar a otras escenas.

CRANKY'S VIDEO GAME HERO COINS

Estas monedas son como un reto más a tu habilidad, ya que hay una en cada escena y no podrás decir que ya terminaste el nivel hasta que hayas tomado la moneda DK, que normalmente está en lugares no muy fáciles de visualizar.

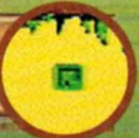
BONUS BARREL / ANIMAL BARREL



Hay todo tipo de barriles a lo largo del juego, pero de los más importantes son los que tienen una B (que son los que te lanzan hacia los bonus ocultos), pero obviamente están estratégicamente colocados en cada escena. Y además, los barriles que te transforman en los diferentes animales.



KONG



A lo largo de cada escena hay cuatro letras que forman la palabra KONG, si las tomas obtienes una vida extra.

VIDA EXTRA



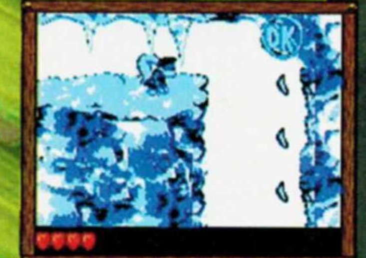
Hay muchos lugares donde te salen este tipo de globos que al tomarlos obtienes vida extra, pero hay que hacerlo rápido, ya que si se elevan demasiado ya sabes lo que pasa.

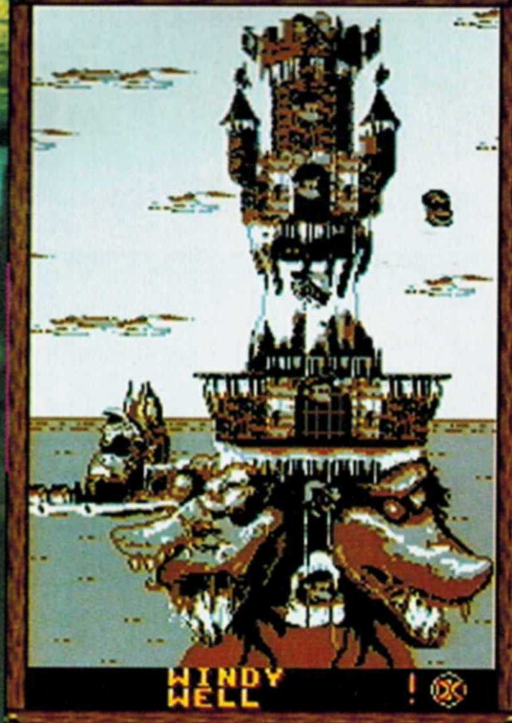
K. ROOL'S KEEP

ARCTIC ABYSS



Pasando el barril de la mitad de la escena no te bajes por el agua, salta de tal forma que alcances la parte de arriba, ya que más adelante está la moneda DK 28. También puedes darte la vuelta por el agua (sin tomar a Enguarde) y desde ahí, tienes que saltar para alcanzar la moneda DK.



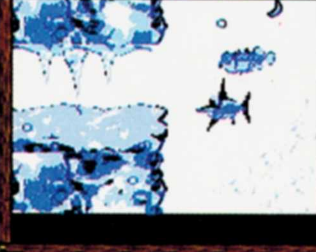


FIND THE TOKEN !!

Después de pasar la mitad de la escena, baja por el agua y entra en un hueco que está a la izquierda y continúa avanzando en esa dirección hasta tocar la orilla donde aparece un barril que te lanza al bonus donde tienes que encontrar la Kremcoin 37.



THE COLLECT STARS !

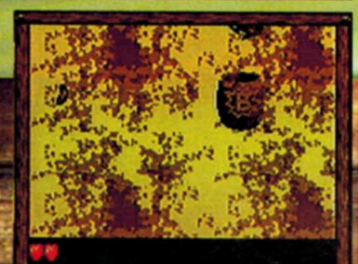




Debajo del anuncio de "Prohibido Enguarde" hay un pasaje hacia la izquierda, entra en él y al final encontrarás un barril que te lanza al bonus donde tienes que tomar todas las estrellas en forma de DK para que aparezca la Kremcoin 38.



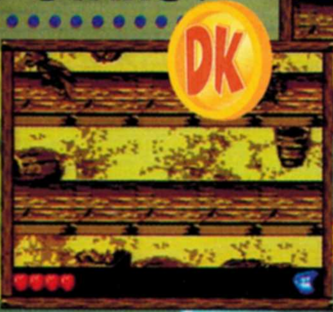
WINDY WELL

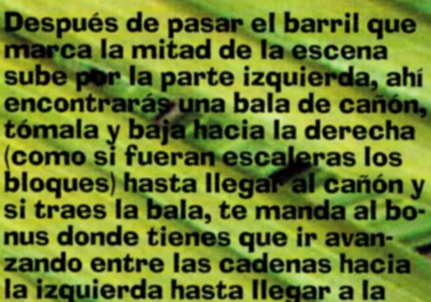


Al llegar a la tercer zona de viento sube casi pegado a la derecha, ya que en la parte final del viento aparece un barril, si lo tocas te lanza al bonus donde tienes que tomar las estrellas (con ayuda de los barriles que te lanzan en distintas direcciones) y al tomar todas las estrellas aparece la Kremcoin 39.

THE COLLECT STARS !

Pasando el barril que marca la mitad de la escena, sube por el lado izquierdo cuidándote de los enemigos para encontrar la moneda DK 29.





Después de pasar el barril que marca la mitad de la escena sube por la parte izquierda, ahí encontrarás una bala de cañón, tómala y baja hacia la derecha (como si fueran escaleras los bloques) hasta llegar al cañón y si traes la bala, te manda al bonus donde tienes que ir avanzando entre las cadenas hacia la izquierda hasta llegar a la Kremcoin 40.





DUNGEON DANCER

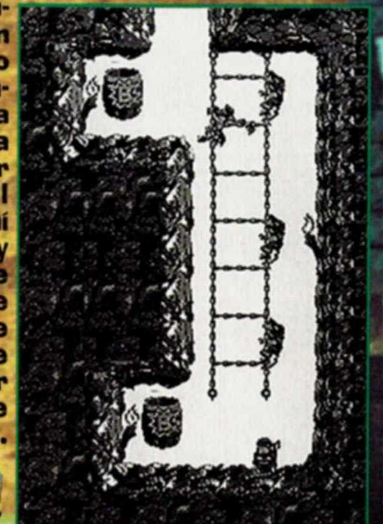


Poco antes del barril que marca la mitad de la escena, déjate caer por el hueco donde hay un plátano en la parte de abajo, más abajo está la moneda DK 30.





Después de salir del primer bonus, continúa subiendo y en cuanto puedas avanza hacia la derecha hasta llegar a la base del mapa, de ahí sube cuidándote de los enemigos y colócate donde está el barril, ya que sólo hasta que lo toques aparece y te lanza al bonus donde tienes que tomar todas las estrellas para que aparezca la Kremcoin 41. Para mejor ubicación la letra G está arriba de donde está el barril del bonus.



THE COLLECT STARS!



FIND THE TOKEN !!

Pasando el barril de la mitad de la escena, cae sobre la foca para que congele el agua, avanza y pasando el barril prepárate para saltar sobre la libélula y con el rebote alcances el barril que te manda al bonus donde tienes que avanzar hasta llegar a la Kremcoin 42.



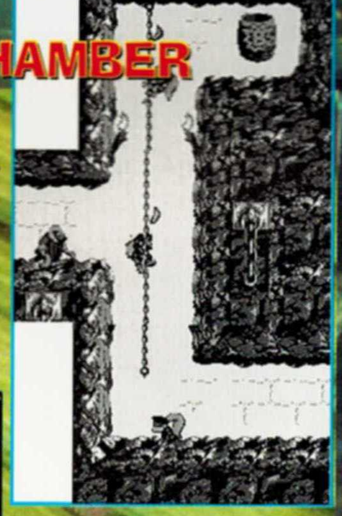


Al comenzar la escena, regrésate a la izquierda y pegado a la pared salta para que te cuelgues del un gancho que sólo se ve cuando lo tocas y de ahí salta a un barril que está más arriba y así, vas avanzando de barril en barril para tomar una moneda, la letra K, la moneda DK 31, bananas y una vida extra, además que te ahorras camino.

CLAPPER'S CAVER

CHAIN LINK CHAMBER

Al llegar a donde hay un solo hueco al centro de la escena (por donde tienes que ir subiendo y esquivando los ganchos de los enemigos), entra en el hueco que se muestra en el mapa para subir por la cadena y alcanzar el barril que te lanza al bonus donde tienes que tomar todas las estrellas para que aparezca la Kremcoin 43.







Pasando el barril de la mitad de la escena, continúa avanzando hacia la derecha y sube un poco hasta llegar a donde está el enemigo que te lanza un gancho, elimínalo y entra al pasaje que está a la izquierda y baja por la cadena hasta llegar a la moneda DK 32.

THE COLLECT STARS!



DESTROY THEM ALL !!



Al salir del pasaje donde está la moneda DK, continúa avanzando hacia arriba hasta llegar a una cadena que está pegada a la orilla derecha, sube por ella y encontrarás un barril que te lanza al bonus, donde tienes que eliminar a todos los enemigos para que aparezca la Kremcoin 44.





TOXIC TOWER

FIND THE TOKEN !!

Al transformarte en Rattly, sube hasta encontrarte con la primera abeja, ahí ya no continúes subiendo, avanza hacia la izquierda hasta encontrar el barril que te lanza al bonus donde tienes que ir rebotando en los enemigos hasta llegar a la Kremcoin 45.

Al llegar a la zona de pequeños bloques, avanza hacia la izquierda, para llegar a la moneda DK33, que está pegada a la pared de la izquierda.

STRONGHOLD SHOWDOWN

Aquí sólo te das cuenta que ya estás cerca de rescatar a Donkey Kong y después te sales al mapa general sin mayor problema.



SCREECH'S SPRINT

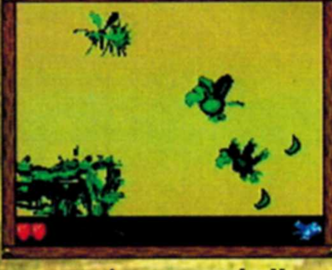


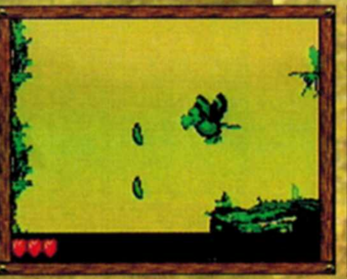
THE FLYING KROCK

FIND THE TOKEN !!



Casi al principio, más o menos por donde está el primer barril DK, baja lo más que puedas en la cuerda para entrar al barril que te lanza al bonus donde tienes que esquivar algunos enemigos y otros los puedes eliminar hasta llegar a la Kremcoin 46.





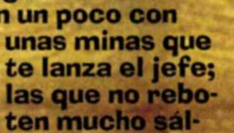


Después del barril que marca la mitad de la escena, entras a uno que te transforma en Squawks y compites contra un enemigo, cuando llegues a la parte donde se divide el camino en dos no sigas al oponente hacia abajo, tú continúa hacia la izquierda y después baja hasta encontrar la moneda DK 34. Después baja y sigue hacia la derecha para continuar con la ruta normal.

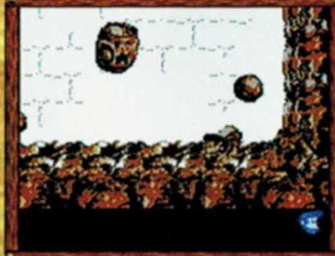
K. ROOL DUEL



Comienza esquivándolo cuando se lance hacia ti, después cuando te dispare, esquiva primero la bala y después cae en el barril para sacar una bala y la puedas tomar para lanzársela al jefe. Después de darle con la bala repite la jugada, sólo que ahora se lanza hacia ti dos veces y te dispara 2 balas y después el barril. Después de conectarle la segunda bala repite la jugada; ahora te disparará 4 balas y después el barril, te recomendamos saltar dos balas a la vez. Después de conectarle la tercera bala, aparece un barril DK (por si perdiste a tu compañero) y el jefe ahora te dispara balas por abajo y arriba, así que para esquivar las de arriba sólo agáchate. Cuando le conectes la cuarta bala, las cosas se complican un poco con unas minas que te lanza el jefe; las que no reboten mucho sáltalas, de lo contrario pásate por debajo y lánzale la quita bala para acabar con el Kaptain K.Rool. Además de rescatar a Donkey Kong, obtienes la última de las Kremcoin para juntar un total de 47 y así puedas pasar a Klubba's Kiosk.







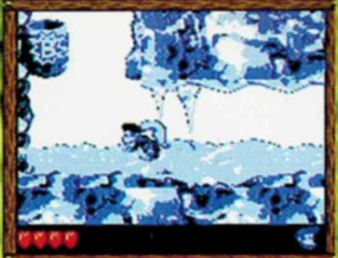


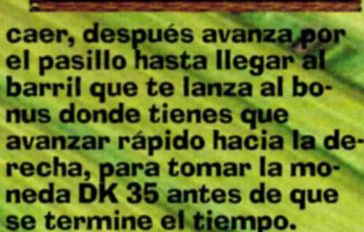
Pero no creas (ni por un instante) que ya terminó esto, ya que tienes que ir en busca de las monedas DK que te faltan porque sólo tienes 34 y necesitas más para bajar a Mario del primer lugar.

KLUBBA'S KIOSK

JUNGLE JINX

Al llegar a donde hay dos ganchos juntos, colócate en el segundo y déjate caer, después avanza por el pasillo hasta llegar al barril que te lanza al bonus donde tienes que avanzar rápido hacia la derecha, para tomar la moneda DK 35 antes de que se termine el tiempo.









FIND THE TOKEN !!

BLACK ICE BATTLE



Al ir bajando en esta escena te encuentras con un enemigo puerco espin (spiny), ahí tienes que saltar para que aparezca el gancho que se ve en la foto y de ahí alcanzar la esquina superior derecha donde encontrarás el barril que te lanza al bonus donde tienes que bajar rápido hasta encontrar la moneda DK 36.







FIND THE TOKEN !!

FIERY FURANCE



Un poco antes del final (en la parte inferior) se encuentra el barril que te lanza al bonus, puedes llegar él desde el barril que te indicamos a la izquierda o puedes llegar por la derecha, así entras al bonus donde tienes que avanzar entre los cocodrilos hasta llegar a la orilla derecha donde está la moneda DK 37.



FIND THE TOKEN !!



KLOBBER KARNAGE

Este bonus no tienes gran problema en encontrarlo, ya que tienes que pasar muy cerca de él, sólo necesitas lanzarte del barril en el momento exacto, así serás lanzado al bonus donde tienes que tomar todas las estrellas para que aparezca la moneda DK 38.

THE COLLECT STARS !







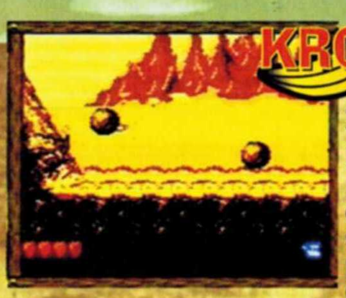
ANIMAL ANTICS

THE COLLECT STARS !



Justo debajo del barril que marca la mitad de la escena, está el barril que te lleva al bonus, para llegar ahí puedes utilizar a Squitter, dirigir tus telarañas hacia abajo y llegar al hueco que está (obviamente) abajo; o también puedes llegar con Rattly dejándote caer y ya que estés al nivel del pasillo de abajo, saltas para salvarte. En el bonus tienes que tomar todas las estrellas para que aparezca la última moneda DK, la número 39.

KROCODILE KORE







Ahora sí, el encuentro final con el Kaptain K.Rool y para comenzar esquívalo dos veces saltando, él te disparará tres veces, esquiva las balas saltando, te dispara una vez más y nuevamente se lanza hacia ti dos veces; poco después te dispara una vez más y aparece un barril DK (por si pierdes a tu compañero) y prepárate porque ahora se lanza hacia ti tres veces y tienes que saltar para esquivarlo; después te dispara unas minas y para esquivarlas, colócate en la orilla y las que reboten muy poco sáltalas y con las que rebotan alto quédate quieto para que se pasen por arriba; enseguida te disparará una bala de cañón y entonces prepárate porque también te disparará balas de cañón combinadas con minas y tienes que ver el lugar exacto donde tocan el suelo las minas que van rebotando, para que justo ahí saltes tanto la mina como la bala de cañón, después de eso se lanza hacia ti tres veces y repite su último ataque, ahora prepárate para caer en el barril que aparece y así obtener la bala de cañón con la que terminas al jefe y eso fue todo.





TETRIS ATTACK 102



¿Qué nivel en modo Puzzle puedes terminarlo con 2 movimientos en lugar de los 3 que te dan?



100 Respuesta al reto de diciembre

Por otra parte tenemos una noticia que es buena y mala a la vez, ya que nos llegaron las primeras 5 cartas que nos responden el reto 100. Fue mala, ya que no esperábamos que alguien lo contestara tan rápido.

Felicidades a todos ellos y a continuación ponemos la respuesta de este reto que estuvo bastante interesante, para que todos aquéllos que no pudieron responderlo, puedan ver cómo se hacía. Le recomendamos a Carlos Mario y Adalberto que le echen un ojo a la técnica para tomar el primer súper misil, ya que la que nos mandaron estaba un poco complicada.

SUPER METROID

RESPONDIERON ESTE RETO

Carlos Daniel Borrego R.
Toxido Mask
Ana Laura y José Alberto Solís Sosa
Pedro Ortega Carrillo
Mario Reyes Luna
Adalberto Mirandas Grafias

Necesitas tener 100% de items y si lo logras, habrás resuelto el reto 100. Sólo que no tienes que eliminar a Spore Spawn. Entonces, si te fijas bien, te estarás preguntando cómo vas a tomar el primer súper misil. Te vamos a dar un tip: El primer súper misil no es el que normalmente tomas, por lo tanto este reto es doble, ya que: Tienes que averiguar cúal es el primer súper misil que tomas.

Y además tienes que ver cómo le vas a hacer para tomar el súper misil que está después de Spore Spawn sin eliminar a ésta. Te deseamos suerte.

Por cierto, el reto fue propuesto por Ocesse Tellebes. Si no lo decimos, muchos no lo hubieran sabido, ¿verdad?

RESPUESTA SUPER METROID



El primer súper misil:

1.- Entra a Brinstar por la parte izquierda de Crateria (como lo haces normalmente en el comienzo del juego).

2.- Después de bajar por el elevador, entra a la primer puerta de la derecha que encuentres.

3.- Colócate en la orilla y prepárate para correr. Si te fijas, adelante existen unas compuertas que se cierran para impedir tu paso, y que sólo puedes evitar llevando Speed Booster.



Si no lo logras vuelve a intentarlo.

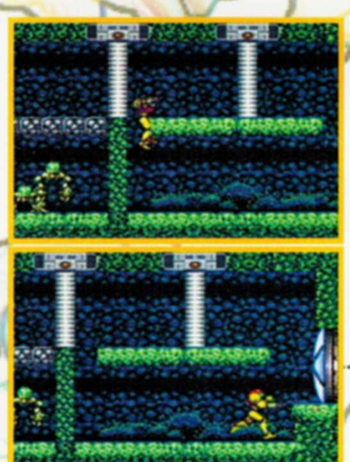
4.- Ya que estés corriendo hacia la derecha, justo cuando vayas a chocar con la primer compuerta, agáchate para que quedes como indica la foto.



5.- Ya que quedes, en la posición anterior, levántate y vuelve a correr hacia la derecha para repetir el paso anterior con la siguiente compuerta.







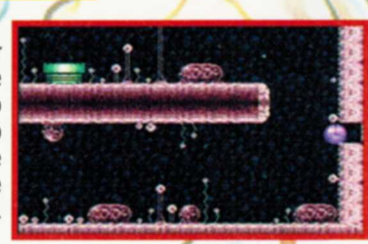
6.- Si lograste llegar a la segunda compuerta, y quedar agachado, sólo necesitas caminar a la derecha para caer y subir por el hueco de arriba para tomar el primer súper misil que está a la izquierda.

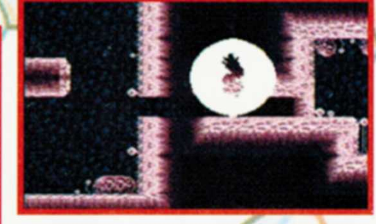




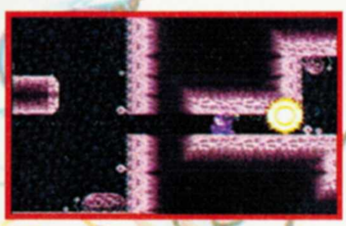
Ya aclarado el misterio de cuál era el primer súper misil, vamos a ver cómo #$!%*& se toma el súper misil de **Spore Spawn**.

1.- En Brinstar, vé al lugar por donde sales normalmente después de haber eliminado a Spore Spawn y conseguido el súper misil. Se supone que aquí ya obtuviste el 99% de los items.

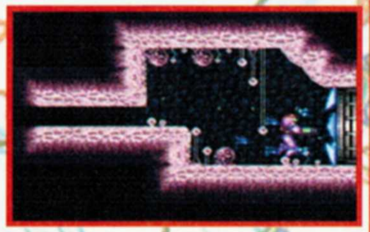




2.- Deja que te quiten casi toda tu energía (necesitas tener 29 puntos de energía como máximo). Ahora métete en el hueco que te sirve de salida y utiliza el poder de tus power bombs para llenarte de energía.



3.- Al finalizar el proceso quedarás agachado, así que estando todavía en esta posición, selecciona súper misil y dispárale al bloque de la derecha.





4.- Ya con esto tienes camino libre para tomar este súper misil sin haber eliminado a Spore Spawn.

Como puedes ver, este reto no estuvo nada sencillo. De hecho, es el más difícil que hemos tenido y sólo a un Ocesse Tellebes se le habría ocurrido hacer esto.



- Sólo Luigi te garantiza las reparaciones utilizando partes originales.
- No te dejes engañar por talleres que sólo utilizan el logo de Nintendo, pero no partes originales.
- Si presentas tu nota de compra en México y tu garantía vigente (1 año) tu reparación será sin cargo.
- De provincia llámanos por teléfono o manda tu equipo especificando la falla. Nosotros nos comunicamos contigo
- Reparamos sólo productos originales.

Ven y conoce nuestro nuevo domicilio:

HAMBURGO # 10 COL. JUAREZ
ENTRE BERLIN Y DINAMARCA
TEL: 535-20-90





Por 9 generaciones Mortal Kombat ha sido gobernado por el mejor guerrero de Outworld, el príncipe Goro. La Tierra estuvo al borde de su destrucción cuando una nueva generación de guerreros resultó victoriosa y derrotó su reino. El monje guerrero Liu Kang, se convirtió en el nuevo campeón. Pero su victoria duró poco cuando él y sus compadres fueron atraídos hacia Outworld para competir en un 2o. torneo. Poco sabían acerca de que el torneo fue solamente por diversión. Un esquema ideado por el emperador para romper las reglas, fue llevado a cabo por los antiguos dioses y testificó la reencarnación de la anterior reina Sindel, en el mismo reino de la tierra.
Este malvado acto le dio a Shao Kahn el poder de atravesar las puertas dimensionales, reclamar su reino y así gobernar finalmente la Tierra. Estos son la trilogía de eventos que comprende el intento final de Shao Kahn por conquistar la Tierra.

SEKTOR

HISTORIA

Sektor es realmente el código para la unidad LK-9T9. Fue el primero de 3 prototipos ninjas cibernéticos construídos por Lin Kuei. Sektor sobrevivió la invasión de Outworld, él no tiene alma qué tomar.

FINAL

Después de (finalmente) terminar con Sub-Zero, Sektor fue atacado por la armada de Shao Kahn. No familiarizado con los guerreros de Outworld, Sektor se defendió. Enfocó a Kahn y a todos los seres de Outworld como amenazas para Lin Kuei. Las tropas de Kahn no fueron problema para Sektor que se hizo camino hacia la fortaleza. Una vez adentro, Sektor activó su secuencia de autodestrucción. La explosión resultante fue tan masiva, que cerró el portal y regresó la Tierra a su estado normal.





SMOKE

HISTORIA

El es uno de los más peligrosos asesinos del Lin Kuei. Smoke fue víctima del proceso de automatización del clan. Fue transformado en un ninja cibernético contra su voluntad. Su nueva misión es encontrar y asesinar a Sub-Zero.

FINAL

Smoke fue una vez amigo y aliado de Sub-Zero, cuando ambos trataron de escapar de ser convertidos en máquinas por su clan ninja. Pero Smoke fue capturado y transformado en un cyborg con la misión de encontrar y eliminar a su viejo compañero. Pero Smoke pronto se vio perseguido por las tropas de Kahn. Descubrió que él todavía tenía alma y que su nueva misión era la destrucción de los invasores de Outworld. Derrotó a Kahn y salvó al mundo, sin embargo, quedará atrapado por siempre en su cuerpo artificial.

NOOB SAIBOT

HISTORIA

Emergió de la región más obscura de la realidad; una región conocida como Netherland. El pertenece a un grupo llamado los hermanos de la sombra, el cual trabaja para un misterioso y antiguo Dios caído. Su misión es espiar en los eventos que se están llevando a cabo en la batalla entre reinos y reportar a sus enigmáticos líderes.

FINAL

Al principio como un conservador pasivo, Noob Saibot recibiría pronto órdenes para combatir junto al malvado emperador Shao Kahn. Los líderes de Saibot en Netherland querían que él se uniera a la batalla de Kahn, para ganar su confianza y poder entrar al reino de la Tierra. Cuando Kahn bajaba su guardia, Noob Saibot estaba ordenado a atacar. Con ambos, el reino de la Tierra y el emperador de Outworld derrotados, el antiguo Dios caído, conocido como Shinnok, pudo tomar ambos reinos y ganó el poder que necesitaba para contraatacar a los dioses antiguos que lo mandaron a Netherland.



Lt. SONYA BLADE

HISTORIA Sonya desapareció después del primer torneo, pero fue rescatada posteriormente por Jax. Después de regresar a la Tierra, ella y Jax trataron de prevenir al gobierno de los Estados Unidos, de la próxima amenaza de Outworld. Careciendo de apoyo, ellos se vieron sin ayuda cuando Shao Kahn comenzó la invasión.

FINAL Sonya derrotó a su archienemigo muy en lo alto, sobre un rascacielos cerca de la fortaleza de Shao Kahn. Posteriormente, ella se enfrentó cara a cara con el mismo emperador. En una increíble muestra de coraje, Sonya ganó. Cuando el mundo regresó a la normalidad, Sonya no tuvo problemas en convencer a sus superiores de formar un grupo de investigación de Outworld, encargado de proteger a la Tierra contra posibles futuras invasiones de otros reinos.

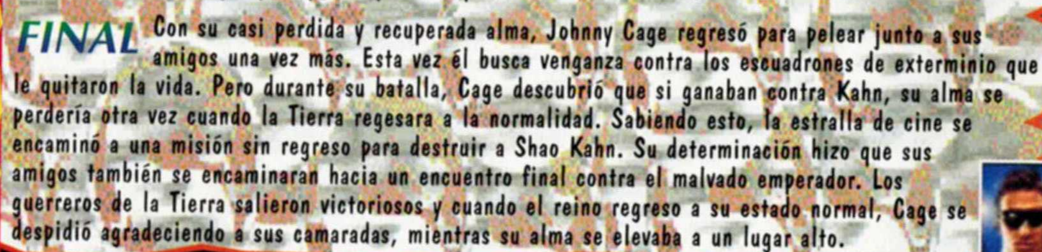
KITANA

HISTORIA Kitana fue acusada de traición por las altas cortes de Outworld, después de asesinar a su malvada hermana Mileena. Shao Kahn nombró un grupo de guerreros específicamente para atrapar a su hija y traerla viva de regreso. Kitana deberá encontrar primero, un camino para alcanzar a la nueva reina Sindel y prevenirla acerca de su verdadero pasado.

FINAL Kitana evadió las garras de Shao Kahn y escapó hacia las desconocidas regiones de la Tierra. Sobrevivió un intento de asesinato por parte de la malvada criatura Reptile y se alió a su antigua camarada Jade. Juntas, con la ayuda de los guerreros de la Tierra, Kitana encontró a Sindel y la volvió contra su emperador. Con Shao Kahn derrotado, la Tierra fue cambiada de regreso a su estado original, así como también el reino de Edenia de Kitana.



JOHNNY CAGE



HISTORIA Muerto en batalla contra un escuadrón de exterminio, la vida de Johnny Cage llegó a un trágico fin. Pero la súper estrella de celuloide se arregló para engañar a la muerte, cuando su camino hacia el más allá fue bloqueado por la unión de la Tierra y Outworld. Su alma tomó posesión de su cuerpo una vez más y le permitió a Cage reunirse con sus amigos para pelear por la supervivencia de la Tierra.

FINAL Con su casi perdida y recuperada alma, Johnny Cage regresó para pelear junto a sus amigos una vez más. Esta vez él busca venganza contra los escuadrones de exterminio que le quitaron la vida. Pero durante su batalla, Cage descubrió que si ganaban contra Kahn, su alma se perdería otra vez cuando la Tierra regesara a la normalidad. Sabiendo esto, la estralla de cine se encaminó a una misión sin regreso para destruir a Shao Kahn. Su determinación hizo que sus amigos también se encaminaran hacia un encuentro final contra el malvado emperador. Los guerreros de la Tierra salieron victoriosos y cuando el reino regreso a su estado normal, Cage se despidió agradeciendo a sus camaradas, mientras su alma se elevaba a un lugar alto.

REPTILE



HISTORIA Siempre un sirviente digno de confianza de Shao Kahn, Reptile fue elegido para asistir a Jade en la captura de Kitana. En contraste con las instrucciones de Jade, Reptile tiene órdenes de detener a la renegada Kitana a cualquier precio... aún si esto significa la muerte.

FINAL Shao Kahn le ordenó a Reptile que buscara y eliminara a Kitana. Cumplió su labor con todo éxito, pero al regresar, encontró que el emperador lo había engañado. Shao Kahn le había prometido a Reptile que si tenía éxito, liberaría a los de su raza. Shao Kahn nunca tuvo la intención de cumplir su promesa. Rabioso, Reptile se volvió contra su maestro y lo derrotó en batalla eliminándolo sin querer. Así, Reptile perdió la única oportunidad de encontrarse con su gente.

SINDEL

HISTORIA Una vez gobernó Outworld al lado de Shao Kahn como su reina. Ahora, 10,000 años después de su intempestiva muerte, fue resucitada en la Tierra. Su tarea es formar pareja con la tiranía de Shao Kahn. Ella es la clave para la ocupación de la Tierra.

FINAL Sindel recibió visiones de su verdadero pasado y se volvió contra Shao Kahn. Ella descubrió que su verdadero rey se llamaba Jerrod, que alguna vez tuvieron una hija llamada Kitana y gobernaron un reino llamado Edenia, antes de que Kahn se los arrebatara en su propio Mortal Kombat. El usó a Sindel como una prenda en su búsqueda por la Tierra y adoptó a Kitana como su propia hija. Al derrotar a Shao Kahn, Sindel liberó a la Tierra. Al hacer esto, también liberó a Edenia y arregló un encuentro con su hija Kitana de 1000 años de edad.



KABAL

HISTORIA

Como un guerrero elegido, su identidad es un misterio para todos. Se cree que es el superviviente de un ataque por parte del escuadrón de exterminio de Shao Kahn. Como refugiado, fue violentamente maltratado y se mantiene vivo sólo por respiradores artificiales y una furia por terminar con la conquista de Shao Kahn.

FINAL

Después de volver de una muerte cercana, Kabal juró venganza contra sus atacantes. Peleó junto con los otros guerreros de la Tierra y derrotó a Motaro y al poderoso Shao Kahn. Probó que él era el verdadero escogido. Antes de la invasión, Kabal vivió una vida de crimen. Fue miembro de la sociedad del Dragón Negro junto con Kano. Ahora Kabal dedicará su vida a pelear contra la injusticia y les dará a los círculos de crimen una nueva razón que temer.

STRYKER

HISTORIA

Cuando el portal de Outworld se abrió sobre una gran ciudad en Norte América, el pánico y el caos estallaron. Kurt Stryker era el líder de una brigada de control de motines. Cuando Shao Kahn comenzó a tomar almas, se encontró como el único sobreviviente de una ciudad que estuvo poblada por millones.

FINAL

Ignorante de por qué su alma había sido perdonada en la invasión de Outworld, Stryker recibió una visión de Rayden. Fue instruido para viajar al oeste. Conoció al resto de los guerreros de la Tierra y conoció el verdadero motivo de su supervivencia. Viajó de regreso a la ciudad que juró proteger, Kahn no estaba familiarizado con el nuevo kombatiente y fue tomado por sorpresa. Stryker derrotó al monarca y salvó al planeta entero. El caos que consumió a la ciudad, horas después de la invasión, se ha ido.



ERMAC

HISTORIA

Un enigma para todos aquéllos que se ponen en contacto con él. El pasado de Ermac permanece sumido en el misterio. Se cree que existe como una fuerza unida por las almas de guerreros de Outworld eliminados. Shao Kahn se las arregló para tener posesión de estas almas y usarlas para pelear junto al mal.

FINAL

Cuando Kahn eliminó finalmente a la oposición, encontró un nuevo enemigo en Ermac. Las almas de Outworld que le daban vida al guerrero, no confiaron en su tiránico líder que planeaba consumir el poderoso poder viviente de su poseedor. Aún el poder de Shao Kahn no fue problema para la fuerza sobrenatural de las legiones de los guerreros caídos de Outworld. Destruyeron a su amo en batalla que devastó el reino entero. A Ermac le fue permitido gobernar con su propia marca de opresión.



SUB-ZERO

HISTORIA

Fue traicionado por su propio clan ninja, Lin Kuei. Rompió el código sagrado de honor por dejar el clan y ahora está marcado para morir. Pero sus perseguidores no son ninjas, sino máquinas. El no sólo deberá pelear contra la amenaza de Outworld, sino también deberá cuidarse de sus asesinos sin alma.

FINAL

Habiendo sido eliminado en el primer torneo, Sub-Zero de alguna manera emergió para ganar el tercer torneo. Sin embargo, desde que se quitó la máscara, los guerreros tanto de Outworld como de la Tierra quedaron anonadados por la verdadera identidad del kombatiente, un guerrero que había desaparecido en el anterior Mortal Kombat y uno que regresara en el cuarto torneo.



RAYDEN



HISTORIA

Como jurado protector de la Tierra, Rayden se encontró de pronto dentro de la unión de la Tierra con Outworld. Cuando los antiguos dioses se negaron a ayudarlo a salvar la Tierra, el Dios del trueno tomó el problema en sus propias manos. Se transformó en mortal, para que así pueda existir en la Tierra y pueda pelear junto a sus compadres humanos, esta vez arriesgando su posición de Dios y su propia identidad.

FINAL

Cuando la Tierra y Outworld se unieron, Rayden se encontró peleando contra Shao Kahn sin la asistencia de los antiguos dioses. El Dios del trueno tuvo que transformarse en mortal para poder existir en los reinos combinados. Cuando hizo esto, puso su propia inmortalidad en riesgo. Pero Rayden, siempre ha sabido cómo arruinar los planes de Kahn. Guió a los guerreros escogidos de la Tierra hacia la batalla contra la armada del emperador de Outworld, así finalmente él enfrentó a Kahn en persona. Los poderosos seres pelearon hasta la última esquina de la Tierra y Rayden resultó victorioso.

BARAKA

HISTORIA

Fue enviado para acabar con los levantamientos de renegados en las regiones bajas de Outworld. Después de una batalla victoriosa, el guerrero nómada regresa para pelear junto a la tiranía. Bajo la guía de Shao Kahn, Baraka representará una vez más, una amenaza para sus contrapartes terrícolas.



FINAL

Cuando Baraka falló en aprehender a varios de los guerreros de la Tierra, Shao Kahn se enojó. El nómada temía por su propia vida ya que perdió la gracia de su emperador y se dio cuenta de que sería cuestión de tiempo para que Kahn se vengara. Baraka permaneció leal hasta que la oposición del reino de la Tierra fue vencida. Con Kahn en un estado débil por su batalla contra Rayden, Baraka contraatacó. El cansado emperador no fue trabajo para el ataque de Baraka. Entonces, temiendo represalias por parte de aquéllos que seguían siendo leales a Kahn, Baraka escapó hacia las ruinas nómadas de donde es originario.



KANO

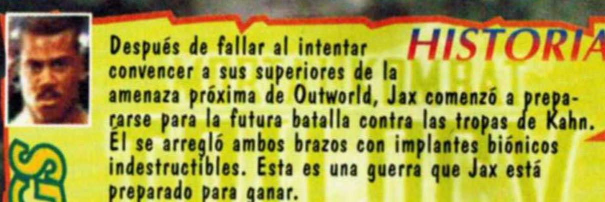
HISTORIA

Se pensaba que Kano fue eliminado en el primer torneo. Sin embargo, fue encontrado vivo en Outworld, donde otra vez escapó de ser capturado por Sonya. Antes de la invasión de Outworld, Kano convenció a Shao Kahn de que perdonara su alma. Kahn necesita de alguien que enseñe a sus guerreros a usar las armas de la Tierra y Kano es esa persona.

FINAL

Cuando Shao Kahn dejó vivir a Kano, falló en ver lo lleno de recursos que eran los planes del humano. Kano condujo a la armada de Kahn en una misión falsa, entonces aniquiló a todos utilizando un arma robada. Peleó contra los restantes guerreros y finalmente derrotó a Kahn. La verdadera intención de Kano era tomar todas las almas que Kahn poseyó. Pero Kano no fue lo suficientemente hábil como para controlar los espíritus, escapando éstos y atacándolo. Se rumora que sufrió una muerte violenta. Kano murió ignorando que salvó al mundo que trató de conquistar.

MAJ. JAX BRIGGS



HISTORIA

Después de fallar al intentar convencer a sus superiores de la amenaza próxima de Outworld, Jax comenzó a prepararse para la futura batalla contra las tropas de Kahn. Él se arregló ambos brazos con implantes biónicos indestructibles. Esta es una guerra que Jax está preparado para ganar.

FINAL

La segunda vez que Jax combatió a las fuerzas de Shao Kahn, ya estaba preparado. Probar que era el hombre más fuerte del mundo no fue ningún problema. Lo hizo primero venciendo a la armada de Kahn y luego derrotando al emperador mismo. Cuando el mundo regresó a la normalidad, Jax y Sonya fundaron la agencia de investigación de mundos exteriores. Jax dirigió la división de exploración que aprendió a abrir portales, utilizando la ciencia y no la magia. Dirigió la primera expedición hacia un nuevo y misterioso reino.



CYRAX

HISTORIA

Cyrax es una unidad LK-4D4, la segunda de 3 prototipos de ninjas cibernéticos construídos por el Lin Kuei. Como sus contrapartes, su último comando programado es encontrar y eliminar al ninja fugitivo Sub-Zero. Sin su alma, Cyrax pasó sin ser detectado por Shao Kahn y permanece como posible amenaza contra la ocupación de la Tierra.

FINAL

Cyrax fue capturado por Sub-Zero y reprogramado con nuevas órdenes: Destruir a Shao Kahn. Con Kahn (sin poder detectar la presencia del asesino sin alma), Cyrax llevó a cabo un despiadado ataque. Pero al eliminar a Kahn y salvar a la Tierra, Cyrax esperaba por nuevas órdenes de los cuarteles del Lin Kuei. Las órdenes nunca llegaron y Cyrax comenzó a funcionar mal. Terminó hundido en medio de un vasto desierto, cuando se dirigía ciegamente hacia su base.



KUNG LAO



HISTORIA

El plan de Kung Lao de reformar la Sociedad del Lotus Blanco, se vio detenido cuando la invasión de Shao Kahn tomó a la Tierra por sorpresa. Como un guerrero escogido, Kung Lao debe usar sus grandes conocimientos de pelea para terminar con el reino de terror de Shao Kahn.

FINAL

Cuando Kahn invadió la Tierra, Kung Lao decidió posponer sus planes de evitar la reunificación de la sociedad del Lotus Blanco. Mejor se enfocó en el nuevo torneo. Buscó a Liu Kang y juntos combatieron a las fuerzas de Kahn sin miedo. Usando los conocimientos que adquirió como monje Shaolin, peleó en nombre de su gran antecesor, el Kung Lao original. Resultó victorioso pero sufrió múltiples heridas mientras combatía a Kahn. Olvidado, Kung Lao se unió a sus ancestros.



NIGHTWOLF

HISTORIA

Trabajaba como un historiador y preservador de la cultura de su gente. Cuando el portal de Kahn se abrió sobre Norte América, Nightwolf utilizó la magia de su gente para proteger las tierras sagradas de su tribu. Esta área es una región de importante amenaza para la ocupación de Kahn de la Tierra.

FINAL

Nightwolf ayudó a otros guerreros de la Tierra a escapar a su tierra sagrada. Una vez ahí, se reagruparon y formaron un plan para atacar la invasión de Shao Kahn. Nightwolf ha entrenado muy duro para esta batalla. Finalmente se enfrentó a Shao Kahn y salió victorioso. Cuando la Tierra regresó a su estado normal, Nightwolf ganó pacíficamente las tierras que la gente nativa de América había perdido por muchos años. Ellos establecieron su propia nación productiva y muy pronto se convirtieron en grandes líderes en la Tierra.



SHEEVA

HISTORIA

Ella fue escogida por Shao Kahn para servir como protectora personal de Sindel. Comenzó a sospechar de la lealtad de Shao Kahn hacia su raza, cuando puso a Motaro como el líder de su escuadrón de exterminio. En Outworld, la raza de Motaro de centauros son enemigos naturales de los Shokan.

FINAL

Mientras Sheeva servía a su amo en la Tierra, su raza de Shokan estaba siendo castigada en Outworld. Kahn ahora favorecía a la raza de centauros de Motaro y además los ayudó a derrotar a los Shokan. Después de darse cuenta de esto, Sheeva se volvió contra su amo, derrotó a Motaro y en un ataque de ira destronó a Kahn. Al liberar la Tierra, también liberó a Outworld. Ella regresó a casa y trabajó para restaurar el respeto y aprecio de su raza.



SCORPION

HISTORIA

Cuando Shao Kahn llevó a cabo un intento fallido por robar las almas que pertenecen al infierno de la Tierra, Scorpion fue capaz de escapar de esta obscura región. Libre para vagar por la Tierra otra vez, Scorpion no soportará alegar con nadie. Es un factor importante en la lucha de la Tierra contra Outworld.



FINAL

Scorpion inadvertidamente fue liberado de su condena en el infierno cuando el plan de Kahn para conquistar este reino fracasó. Libre para vagar por la Tierra, Scorpion fue enlistado por el emperador para ayudarlo en su búsqueda por destruir a los guerreros escogidos. Pero su alianza con Shao Kahn tuvo vacilaciones cuando él descubrió que uno de los guerreros escogidos era Sub-Zero. Scorpion ha votado por protegerlo en restitución por haber asesinado a su hermano. Shao Kahn se encontró como la víctima de sus propios planes cuando Scorpion fue forzado a volverse contra el emperador y la Tierra regresó a la normalidad. Scorpion se encontró una vez más vagando por los abismos del infierno solo, para que un día vuelva a levantarse.

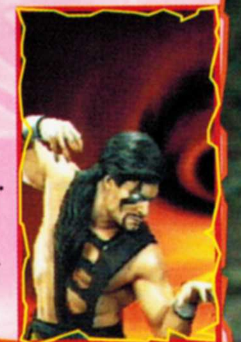
SHANG TSUNG

HISTORIA

Tsung es el líder hechicero de Shao Kahn. Una vez decepcionó a su emperador después de fallar al ganar el reino de la Tierra en una batalla de torneo. Pero el siempre maligno Shang Tsung es instrumental para la conquista de Kahn de la Tierra y ahora le han sido otorgados más poderes que antes.

FINAL

Cuando Shao Kahn conquistó la Tierra, necesitó de Shang Tsung para que le ayudara a localizar a los humanos sobrevivientes. Muy pronto, él descubrió los planes verdaderos de su emperador: tan pronto como los guerreros restantes quedaran a su disposición, Kahn tomaría el alma del mismo Tsung. Después de enterarse de esto, Tsung se reveló contra su amo. Encontró a Motaro desprevenido y derrotó a Shao Kahn. Pero antes de que la Tierra pudiera regresar a la normalidad, Tsung tomó todas almas para sí. Ahora él gobernará la Tierra por siempre con su marca de maldad.



RAIN

HISTORIA

Nacido en el anterior mundo de Kitana, Edenia, Rain fue alejado del reino cuando era un niño pequeño, poco después de que Shao Kahn lo conquistara. Miles de años después, resurgió mostrando su simpatía por Kahn. Escogió traicionar a su gente antes que ser eliminado por las manos del escuadrón de exterminio de Kahn.

FINAL

Rain peleó valientemente para el emperador Shao Kahn. Pero sería la propia hija adoptiva de Khan, la princesa Kitana, la que lo volvería contra él. Los orígenes de Rain fueron revelados de su antiguo reino de Edenia. El supo que su padre fue una vez un general en la armada de Edenia y murió a manos del mismo Shao Kahn. Furioso por la veracidad de esta historia, se unió a Kitana en su alianza con los guerreros del reino de la Tierra. Pero su alianza se convirtió en dudosa, cuando misteriosamente desapareció durante un ataque de los escuadrones de exterminio. Para probar su lealtad, se encaminó en una misión suicida por destruir a Shao Kahn y terminó con laamenaza de una vez por todas.



LIU KANG

HISTORIA Después de la invasión de Outworld, Liu Kang se vio como el objetivo principal de los escuadrones de exterminio de Kahn. Es el actual campeón Shaolin y ha arruinado los planes de Kahn en el pasado. Para todos los humanos, Kang representa la mayor amenaza para el gobierno de Kahn.

FINAL Después de haber arruinado los planes de Shao Kahn en el pasado, Liu Kang se dió cuenta de que era el objetivo principal de los escuadrones de exterminio de Kahn. Pero Kang es el campeón reinante de Mortal Kombat y lo probó derrotando fácilmente a las fuerzas de Kahn. Pero fue la muerte de su amigo Kung Lao lo que molestó a Kang y le ayudó a encontrar la fuerza para vencer a Shao Kahn. Entonces, antes de que el portal se cerrara, Liu Kang fue recompensado por la princesa Kitana y agradecido por salvar al Outworld.

JADE

HISTORIA

Cuando la renegada princesa Kitana llevó a cabo su escape hacia las regiones desconocidas de Outworld, Jade fue seleccionada por Shao Kahn para traerla viva. Una vez fue amiga de la princesa y ahora se ve en la necesidad de escoger entre traicionar a su amiga y desobedecer a su emperador.



FINAL

Contra el emperador Shao Kahn y con su enemiga Sindel eliminada, Jade se encontró cara a cara en kombate con el emperador. Lo derrotó y ambos, la Tierra y su antigua tierra de Edenia, fueron transformadas. Jade tomó la decisión de asistir a su vieja amiga Kitana. Ella arruinó un intento de asesinato contra la princesa por parte de Reptile y derrotó a sus otros enemigos de Outworld. Esto le abrió el camino a Kitana para convertir a Sindel a su estado original. Jade se ganó su lugar junto a los grandes héroes de Mortal Kombat.





MILEENA

HISTORIA Asesinada por su hermana gemela Kitana, Mileena fue regresada a la vida por Shao Kahn. Sus conocimientos como una guerrera salvaje serán necesitados para derrotar a los guerreros escogidos de la Tierra. Sus habilidades para leer los pensamientos de su hermana gemela le ayudarán a Kahn a estar un paso adelante de ellos.

FINAL Cuando Mileena fue asesinada, su alma se encontró en un lugar llamado Netherealm. Aquí, ella aceptó servir a un poderoso Dios conocido como Shinnok. Fue Shinnok quien le permitió a su alma revivir en Outworld. Su lealtad hacia Shao Kahn fue reemplazada por su miedo a Shinnok. Mileena se decidió a traicionar a su propio padre. La habilidad para leer la mente de Kitana y predecir los movimientos de los guerreros de la Tierra, le permitió a Mileena preparar la caída de su padre. Cuando Kahn fue debilitado por los ataques de sus adversarios, Mileena aprovechó la oportunidad para destruir a su padre y permitirle a Shinnok tomar los dos reinos para sus propios planes siniestros.

HUMAN SMOKE

HISTORIA En su forma humana, Smoke fue un letal asesino que trabajaba para el Lin Kuei. Pero cuando decidieron automatizar a sus ninjas, Smoke fue atrapado y se convirtió en un cyborg asesino. Desde ese día, su forma humana sólo existirá como una memoria.

FINAL Antes de su transformación en un asesino cibérnetico, Smoke era uno de los más extraordinarios Ninjas del Klan Lin Kuei. Fue en la época en la que él conoció a su mejor compañero -Sub-Zero- cuando el Klan Lin Kuei decidió automatizar a sus guerreros, entonces ambos intentaron escapar. Mientras que Sub-Zero eludió a sus captores sin problemas, Smoke no pudo. Entonces se convirtió en una pesadilla robótica y su alma vivirá atrapada dentro de una máquina viviente. En su forma humana Smoke fue un guerrero muy valiente y en su cuerpo mecánico es aún más letal, pero su verdadera forma es la de un humano, un espectro conocido otra vez sólo en sueños.



KHAMELON

HISTORIA Reptile alguna vez creyó ser el último miembro de una raza extinta de criaturas reptiles, hasta la aparición de Khameleon. Ella es la única que conoce la verdad de su historia y escoge pelear del lado de la Tierra, haciéndola el último sobreviviente de los enemigos letales de su raza.



FINAL La antigua raza de Khameleon era conocida como los Raptors. Ellos evolucionaron en la Tierra hace millones de años convirtiéndose en criaturas inteligentes pero dejaron su reino cuando fue destruido en una batalla entre dioses. Ellos entonces repoblaron un nuevo reino conocido como Zaterra sólo para ser llevado a la extinción por Shao Kahn cuando perdieron contra el Outworld en Mortal Kombat. Con Shao Kahn a punto de conquistar la Tierra, Khameleon contacta a Reptile y comparte con él la verdad acerca de su raza. Esto hace que Reptile se vuelva en contra de Kahn, permitiendo a Khameleon dirigir un rápido ataque contra el emperador. Esta última batalla resulta en el fin de Shao Kahn y la unificación de la Tierra, dándole así a Reptile y Khameleon la oportunidad de concebir una nueva generación de Raptors.

Como te pudiste dar cuenta, en este número tuvimos bastante información sobre los nuevos títulos que saldrán en este año para el N64, pero si lo que tú quieres (además de eso) es más "info" sobre los juegos de SNES, no te pierdas nuestra siguiente edición, pues tendremos entre otras cosas.

Mario Kart 64

Uno de los títulos más geniales que se lanzaron para el SNES cuenta ahora con una nueva versión para el N64. En el próximo número comenzaremos a hablar más a fondo de este juego, veremos qué onda con las pistas que hay, los personajes, los Items y los modos de juego, en especial los diferentes modos de Vs. que tiene este espléndido cartucho.



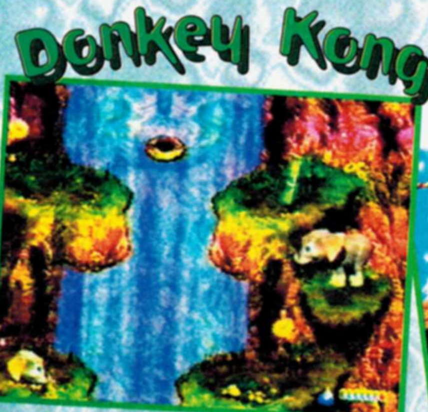
Star Wars Shadows of the Empire



Si has jugado este título, sabrás que en casi todas las escenas encuentras unos Items llamados "Challenge Points". Pues en nuestro siguiente número te ayudaremos y te daremos la localización de todos estos Items, pues a diferencia de otros juegos, al encontrarlos todos podrás obtener ciertas opciones especiales que de otra forma no se podría.

Donkey Kong Country 3

Como siempre, se hace obligado hablar de este juego para poder dar la localización de los niveles de Bonus, así como la técnica para obtener las monedas DK. Pero además, en este juego también tienes que encontrar los "Banana Birds" y a los hermanos osos (Y no se preocupen, trataremos de hacerlo lo más breve posible).



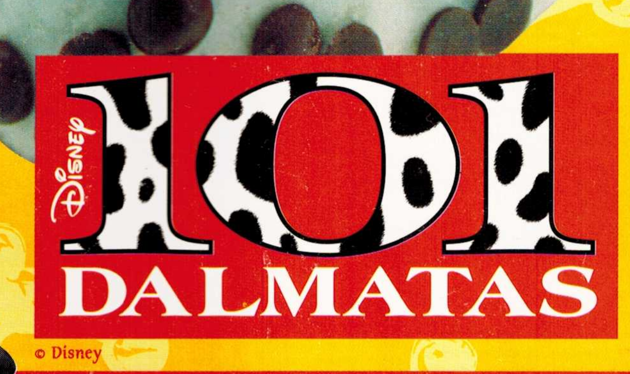


También tendremos más análisis como Sim City 2000 y Madden 97 para el SNES. Además de nuestras ya clásicas secciones como S.O.S, Dr. Mario, Extra, Mariados y a ver qué otras más cosas se nos ocurren mientras tanto.



CLUB
Nintendo®
TUROK





Es 101 veces más sabroso